

# DOKUMENTATION



Reihenhaus 1 Bausatz V10NDB20021  
+ Erweiterungsbausatz Klinker V10NDB20022



<https://db-eep.de/doc/V10NDB20021> \*

# Inhalt

Inhalt .....	2
1. Modellübersicht .....	3
1.1. Zusammensetzung der Modellbezeichnungen .....	3
1.2. Modellliste .....	4
1.2.1. Grundtypen (Häuser, „Rohbau“) .....	4
1.2.1.1. Klinkervarianten im Erweiterungsset V10NDB20022 .....	6
1.2.2. Dächer .....	7
1.2.3. Fenster .....	9
1.2.4. Fensterinhalt .....	11
1.2.5. Eingangstreppe, Balkon, Terrasse, Kellerschächte .....	11
1.2.6. Zubehör .....	12
1.2.6.1. Hausnummern .....	12
1.2.6.2. Briefkasten, Klingel .....	13
1.2.6.3. Zubehör: Stele/Stufe, Kommode .....	14
1.2.6.4. Außenwandleuchte .....	15
1.2.6.5. Tauschtexturen .....	15
2. LOD-Stufen .....	17
3. Zusammenbau der Häuser .....	18
3.1. Kurzanleitung .....	18
3.2. Basisobjekt (Rohbau) .....	19
3.3. Dach .....	20
3.4. Fenster .....	21
3.5. Fensterdekoration .....	22
3.6. Balkon und Treppe .....	22
4. Anbau von Zubehör .....	23
4.1. Terrasse .....	23
4.2. Kellerschächte .....	24
4.3. Hausnummern und Klingel/Briefkasten .....	24
4.4. Kommoden .....	25
4.5. Stufen/Stelen .....	25
4.6. Außenleuchten .....	26
5. Tauschtexturen .....	27
5.1. Erstellung von Tauschtexturen .....	27
5.2. Einsetzen der Modelle mit Tauschtexturen .....	27
5.3. Download weiterer Tauschtexturen .....	29
5.4. Tool zur Erstellung von Modellen mit TT .....	30
6. A 1 Hilfe .....	31
6.1. A 1.1 Rechtliche Hinweise .....	31
6.2. A 1.2 Hinweis zu Links in der Dokumentation .....	31
6.3. A 1.2 Autor .....	31

# Vorwort

Mit diesem Bausatz führe ich die Reihenhäuser aus dem Set **V10NDB20013** fort. Während es im ersten Set "nur" 6 fertige Häuser gab, besteht dieses Set aus mehreren Elementen, die zusammengesetzt eine Vielzahl von Varianten des Reihenhauses zulassen.

Die komplette Anleitung ist auch im Internet unter <https://db-eep.de/doc/V10NDB20021> \* mit Google-Übersetzungsfunktion zu finden.

Die Modellisten in EEP, die hier abgebildet sind, enthalten alle Modelle mit Tauschtexturen, wie Sie sie leicht selbst anfertigen können.

**▲ nach oben**

## 1. Modellübersicht

Alle Modelle befinden sich im Ordner *Immobilien / Stadt / Einfamilienhäuser*.

Außerdem befinden sich im Ordner *Straßenbahnobjekte / Sonstige / Sonstige* die nicht verlinkerten Häuser als Gleisobjekte. Die Gleisobjekte haben den Zusatz "GO" am Ende vor der dem Konstrukteurskürzel "DB2". Im Erweiterungsbausatz „Verlinkerte Häuser“ habe ich auf die Gleisobjekte verzichtet, da mit EEP 16 ab Plugin 4 die Möglichkeit der vereinfachten Montage mittels Andockpunkten möglich ist.

### 1.1. Zusammensetzung der Modellbezeichnungen

Der Name besteht nur aus Abkürzungen, da Klarnamen zu lang für das Anzeigefeld in EEP sind. Genauere Beschreibungen finden sie zum jeweiligen Modell unter den Modelleigenschaften (rechter Mausklick).

Ein typischer Modellname wäre *Reihenh. 1 BS HLA DB2*

*BS* steht für Bausatz, danach kommt eine Kombination aus 2 - 4 Buchstaben. Der erste Buchstabe bezeichnet das Bauteil (s.u.). Bei den Bauteilen, die seitenabhängig sind folgt dem ersten Buchstaben ein *L*(inks), *M*(itte) oder *R*(echts). Modelle mit nur zwei Buchstaben können unabhängig von der Lage des Hauptmodelles eingesetzt werden.

Der letzte Buchstabe bestimmt das Farbmodell.

Eine Besonderheit bilden die Modelle mit einem kleinen *i* nach dem Buchstaben für die Lage in dieser Kombination: Dies sind die Modelle mit dem *Fensterinhalt*, also Dekoration wie Gardinen und Pflanzen. Diese Inhalte können per Tauschtextur geändert werden.

Beginn der Bezeichnung	
<b>Reihenh. 1 BS</b>	Reihenhaus Serie 1 Bausatz
Anfang der mittleren Buchstaben	
<b>H, D, F, F i</b>	Haus, Dach, Fenster, Fensterinhalt (Lageabhängige Modelle!)
<b>B, Ks, St</b>	Balkon, Kellerschacht, Stele/Stufe
Folgender Buchstabe bei lageabhängigen Modellen	
<b>L, M, R</b>	Links, Mitte, Rechts
Letzter Buchstabe der Kombination	
<b>A - H</b>	Farbmodell
Zusätze	
<b>GO</b>	Nur bei Gleisobjekten im Ordner <i>Straßenbahnobjekte / Sonstige / Sonstige</i>
<b>DB2</b>	Konstrukteurskürzel (Dieter Bauer)
Besonderheit Hausnummern	
<b>A - C</b>	Grundmodell der Hausnummer
<b>1 - 3</b>	Größe (Breite) der Hausnummer

## 1.2. Modellliste

### 1.2.1. Grundtypen (Häuser, „Rohbau“)

Es gibt die folgenden drei Basis-Haustypen. Alle Haustypen beginnen mit *Reihenh. 1 BS H*



*Reihenh. 1 BS HLA DB2*

Dateiname: R1HLADB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Haus, Platz: Mitte,  
Farbtyp: A; Grundmaße (BxLxH):  
7,4 x 12 x 9,26 m; Maße über  
alles: 7,7 x 16,88 x 10,66 m



*Reihenh. 1 BS HMA DB2*

Dateiname: R1HMADB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Haus, Platz: Mitte,  
Farbtyp: A; Grundmaße (BxLxH):  
6,4 x 16,88 x 10,26 m; Maße  
über alles: 6,4 x 16,88 x 10,26 m



*Reihenh. 1 BS HRA DB2*

Dateiname: R1HRADB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Haus, Platz: Rechts,  
Farbtyp: A; Grundmaße (BxLxH):  
8 x 13,11 x 9,26 m; Maße über  
alles: 8,3 x 16,88x 10,66 m

Im Basisset (V10NDB20021) sind außerdem folgende Farbvarianten verputzter Rohbauten enthalten:



Farbvariante *B*



Farbvariante *C*



Farbvariante *D*



Farbvariante *E*



Farbvariante *F*



Farbvariante *G*



Farbvariante *H*

### 1.2.1.1. Klinkervarianten im Erweiterungsset V10NDB20022

Im Erweiterungsset V10NDB20022 finden Sie folgende verklinkerte Rohhauten, wobei das *K* für Klinker steht:



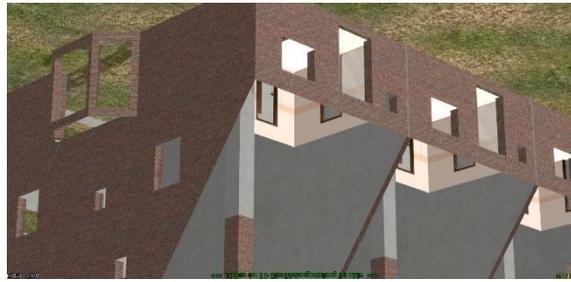
Farbvariante *KA*



Farbvariante *KB*



Farbvariante *KC*



Farbvariante *KD*



Farbvariante *KE*



Farbvariante *KF*



Farbvariante *KG*



Farbvariante *KH*

## 1.2.2. Dächer

Dementsprechend finden Sie im gleichen Ordner die drei Dachtypen, beginnend mit *Reihenh. 1 BS D*



*Reihenh. 1 BS DLA DB2*

Dateiname: R1DLADB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Dach, Platz: Links,  
Modell: A; Grundmaße (BxLxH):  
7,4 x 12 x 9,66 m; Maße über  
alles: 7,7 x 16,88 x 10,66 m



*Reihenh. 1 BS DMA DB2*

Dateiname: R1DMADB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Dach, Platz: Mitte,  
Modell: A; Grundmaße (BxLxH):  
6,4 x 12 x 9,26 m; Maße über  
alles: 6,4 x 16,88 x 10,26 m

0,000m Z: 0,000m  
Winkel: 0,000°

<<< Objekt-Editiermodus in 3D ist aktiv >>>



Reihenrh. 1 BS DRA DB2

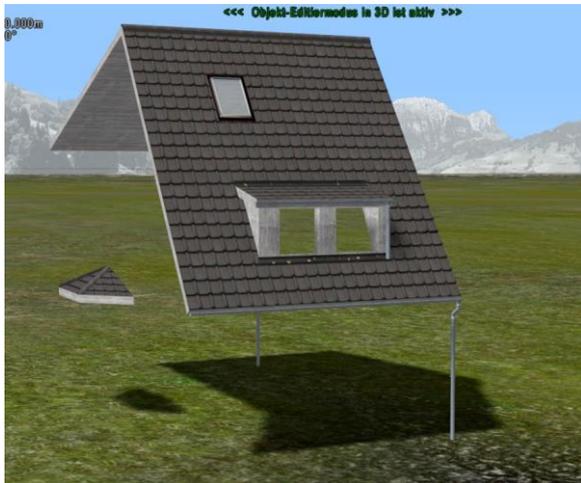
Dateiname: R1DRADB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Dach, Platz: Rechts,  
Modell: A; Grundmaße (BxLxH): 8  
x 13,11 x 9,26 m; Maße über  
alles: 8,3 x 16,88 x 10,26 m

Diese Dächer gibt es in weiteren 4 Farbvarianten:

0,000m  
0°

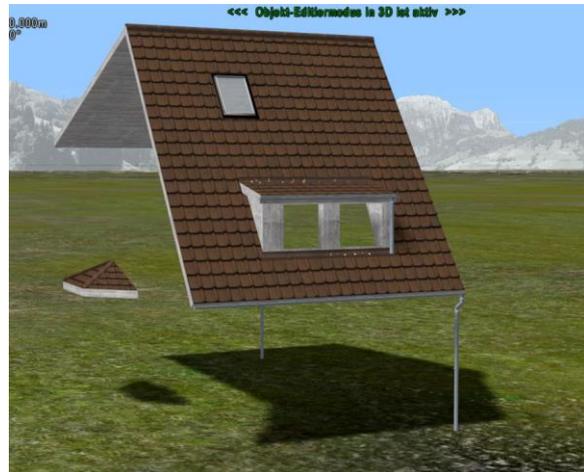
<<< Objekt-Editiermodus in 3D ist aktiv >>>



Farbvariante B

0,000m  
0°

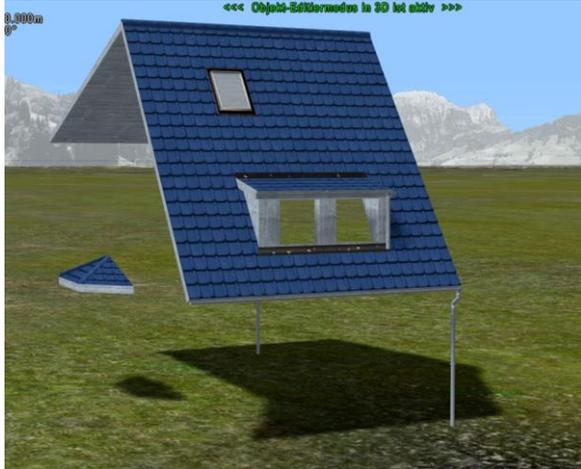
<<< Objekt-Editiermodus in 3D ist aktiv >>>



Farbvariante C

0,000m  
0°

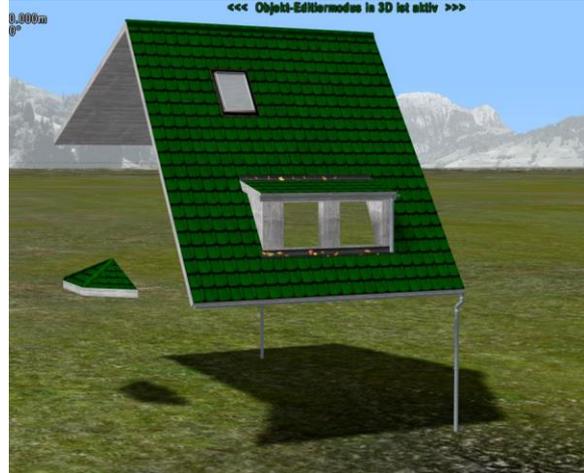
<<< Objekt-Editiermodus in 3D ist aktiv >>>



Farbvariante D

0,000m  
0°

<<< Objekt-Editiermodus in 3D ist aktiv >>>



Farbvariante E

### 1.2.3. Fenster

Natürlich sind auch die Fenster für die linken, rechten und Mittelhäuser angepasst. Sie beginnen mit *Reihenh. 1 BS F*. Beachten Sie bitte, dass der Inhalt der Fenster (Gardinen, Blumen etc.) wiederum eigene Bestandteile des Bausatzes sind.



*Reihenh. 1 BS FLA DB2*

Dateiname: R1FLADB2

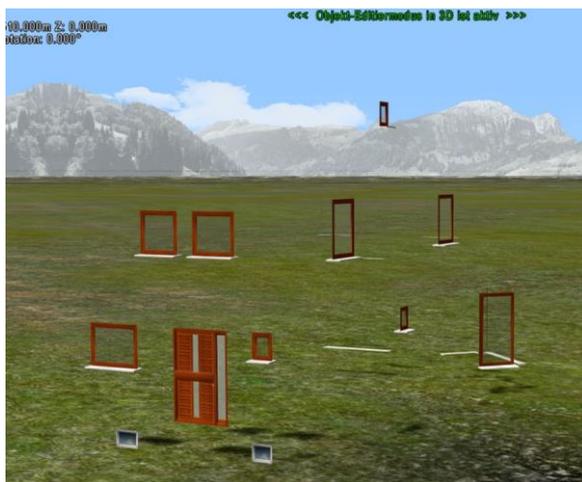
Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Fenster, Platz: Links,  
Farbtyp: A; Die Haustür kann mit  
Klick bzw. Slider geöffnet  
werden.



*Reihenh. 1 BS FMA DB2*

Dateiname: R1FMADB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Fenster, Platz: Mitte,  
Farbtyp: A; Die Haustür kann mit  
Klick bzw. Slider geöffnet  
werden.

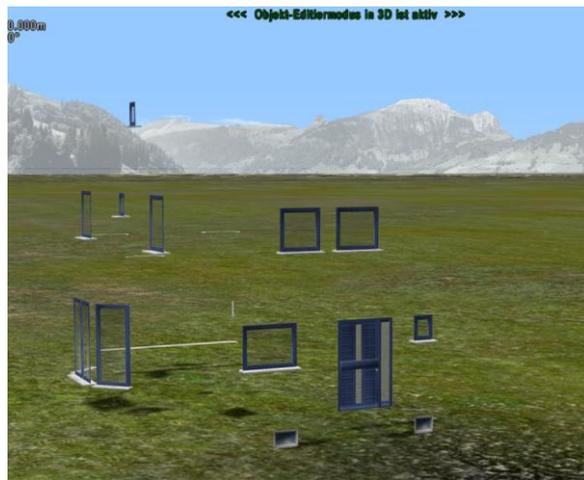


*Reihenh. 1 BS FRA DB2*

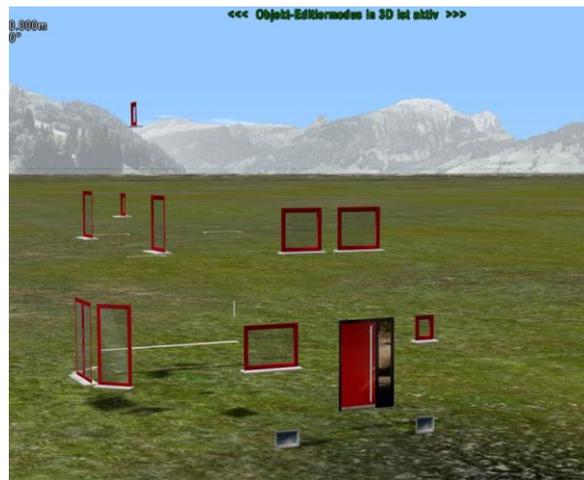
Dateiname: R1FRADB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Fenster, Platz: Rechts,  
Farbtyp: A; Die Haustür kann mit  
Klick bzw. Slider geöffnet  
werden.

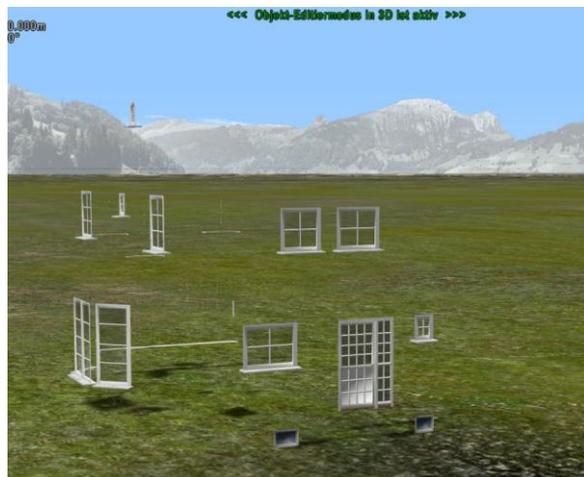
Die weiteren 4 Farbvarianten sind:



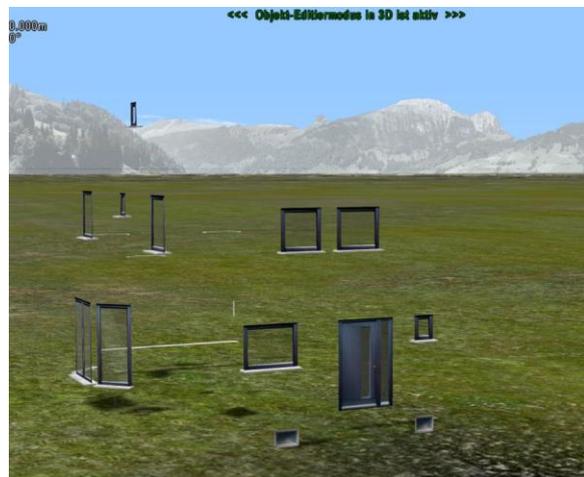
Farbvariante B



Farbvariante C



Farbvariante D



Farbvariante E

## 1.2.4. Fensterinhalt

Noch kann man in den Rohbau hinein sehen. Daher gibt es separate Fensterinhalte, die Sie mittels Tauschtextur an Ihren Geschmack abpassen können. Auch hier gibt es Versionen für linke, rechte und Mittelhäuser. Ich stelle Ihnen hier nur die beiden mitgelieferten Varianten für die linken Häuser vor. Die Bezeichnung der weiteren Modelle dürfte sich aus dem Kontext ergeben. Sie folgt der gleichen Logik wie die vorangegangenen Bezeichnungen.



*Reihenh. 1 BS FLiA DB2*

Dateiname: R1FLiADB2

*Reihenh. 1 BS FLiB DB2*  
(ohne Bild)

Dateiname: R1FLiBDB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Fensterinhalt, Platz:  
Links, Design A; Die  
Fensterinhalte können per  
Tauschtextur bearbeitet werden.

## 1.2.5. Eingangstreppe, Balkon, Terrasse, Kellerschächte

Um gut ins Haus hineinzukommen fehlt jetzt noch die Eingangstreppe. Diese ist in einem Modell kombiniert mit dem Balkon. Auch für die Beläge von Treppe und Balkon gibt es Tauschtexturen.



*Reihenh. 1 BS BA DB2*

Dateiname: R1BADB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Balkon, Eingangstreppe  
passend für Mitte, links und  
rechts, Farbtyp: A; Grundmaße  
(BxLxH): 6,4 x 12 x 9,26 m; Maße  
über alles: 6,4 x 16,88 x 10,26 m  
tauschtexturfähig



*Reihenh. 1 BS BB DB2*

Dateiname: R1BBDB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Balkon, Eingangstreppe  
passend für Mitte, links und  
rechts, Farbtyp: B; Grundmaße  
(BxLxH): 6,4 x 12 x 9,26 m; Maße  
über alles: 6,4 x 16,88 x 10,26 m  
tauschtexturfähig



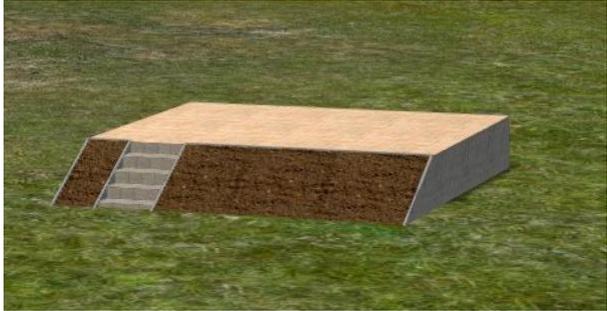
*Reihenh. 1 BS BC DB2*

Dateiname: R1BCDB2

Reihenhaus Serie 1, Bausatz;  
Bauteil: Balkon, Eingangstreppe  
passend für Mitte, links und  
rechts, Farbtyp: C; Grundmaße  
(BxLxH): 6,4 x 12 x 9,26 m; Maße  
über alles: 6,4 x 16,88 x 10,26 m  
tauschtexturfähig

	<p><i>Reihenh. 1 BS BD DB2</i></p> <p>Dateiname: R1BDDDB2</p>	<p>Reihenhaus Serie 1, Bausatz; Bauteil: Balkon, Eingangstreppe passend für Mitte, links und rechts, Farbtyp: D; Grundmaße (BxLxH): 6,4 x 12 x 9,26 m; Maße über alles: 6,4 x 16,88 x 10,26 m tauschtexturfähig</p>
---	---	---

Zur Komplettierung des Baus gibt es eine Terrasse mit Tauschtextur und Kellerschächte für die Kellerfenster vorne, die bei Bedarf mit verbaut werden können.

	<p><i>Reihenh. 1 BS Terrasse A DB2</i></p> <p>Dateiname: R1TADB2</p>	<p>Reihenhaus Serie 1, Bausatz; Bauteil: Terrasse, Platz: Mittel-, linkes und rechtes Eckhaus; Design A, mit Tauschtextur, Grundmaße (BxLxH): 6,4 x 5,5 x 1,27</p>
---	--	--

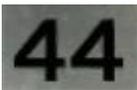
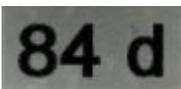
	<p><i>Reihenh. 1 BS Ks DB2</i></p> <p>Dateiname: RH1KSDB2</p>	<p>Reihenhaus Serie 1, Bausatz; Bauteil: Kellerschacht</p>
--	---	--

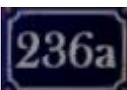
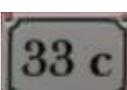
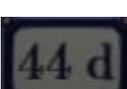
## 1.2.6. Zubehör

### 1.2.6.1. Hausnummern

Zum weiteren Zubehör gehören Hausnummern, die mittels der Aufschriftfunktion (ab EEP 15) individuell bedruckt werden können, genauso wie die Klingelplatte und der Briefkasten.

Als „Schmankerl“ finden Sie zwei Kommoden, die Sie in dem Eingangsflur platzieren können. Schließlich kann die Haustür mittels Slider bzw. Klick geöffnet werden. Außerdem sind Stelen in der Optik der Eingangstreppe beigefügt, die auch als Stufen, Platten oder zum Bau kleiner Mauern verwendet werden können und so z.B. den Vorgarten verschönern.

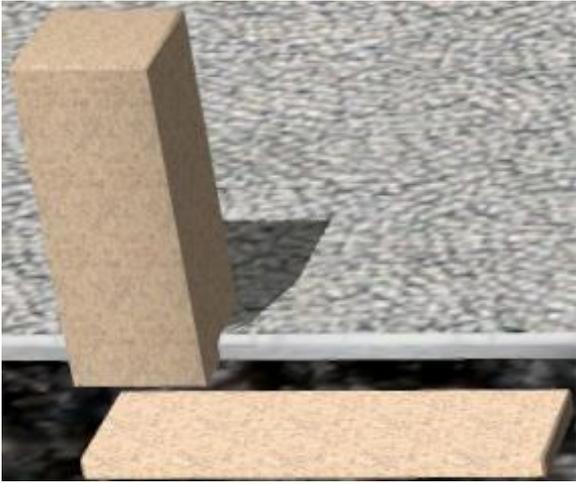
	<p><i>Reihenh. 1 Hausnr. A1 DB2</i></p> <p>R1HnA1DB2</p>	<p>Hausnummer Modell A Größe 1; Grundmaße (BxTxH): 25,6 x 25,6 x 4 cm; Einbauhöhe: 2 m</p>
	<p><i>Reihenh. 1 Hausnr. A2 DB2</i></p> <p>R1HnA2DB2</p>	<p>Hausnummer Modell A Größe 2; Grundmaße (BxTxH): 38,4 x 25,6 x 4 cm; Einbauhöhe: 2 m</p>
	<p><i>Reihenh. 1 Hausnr. A3 DB2</i></p> <p>R1HnA3DB2</p>	<p>Hausnummer Modell A Größe 3; Grundmaße (BxTxH): 51,2 x 25,6 x 4 cm; Einbauhöhe: 2 m</p>

	<i>Reihenh. 1 Hausnr. B1 DB2</i> R1HnB1DB2	Hausnummer Modell B Größe 1; Grundmaße (BxTxH): 25,6 x 25,6 x 4,7 cm; Einbauhöhe: 2 m
	<i>Reihenh. 1 Hausnr. B2 DB2</i> R1HnB2DB2	Hausnummer Modell B Größe 2; Grundmaße (BxTxH): 30,4 x 25,6 x 4,7 cm; Einbauhöhe: 2 m
	<i>Reihenh. 1 Hausnr. B3 DB2</i> R1HnB3DB2	Hausnummer Modell B Größe 3; Grundmaße (BxTxH): 35,6 x 25,6 x 4,7 cm; Einbauhöhe: 2 m
	<i>Reihenh. 1 Hausnr. C1 DB2</i> R1HnC1DB2	Hausnummer Modell C Größe 1; Grundmaße (BxTxH): 25,6 x 25,6 x 4,7 cm; Einbauhöhe: 2 m
	<i>Reihenh. 1 Hausnr. C2 DB2</i> R1HnC2DB2	Hausnummer Modell C Größe 2; Grundmaße (BxTxH): 30,4 x 25,6 x 4,7 cm; Einbauhöhe: 2 m
	<i>Reihenh. 1 Hausnr. C3 DB2</i> R1HnC3DB2	Hausnummer Modell C Größe 3; Grundmaße (BxTxH): 35,6 x 25,6 x 4,7 cm; Einbauhöhe: 2 m
	<i>Reihenh. 1 Hausnr. D1 DB2</i> R1HnD1DB2	Hausnummer Modell D Größe 1; Grundmaße (BxTxH): 25,6 x 25,6 x 4,7 cm; Einbauhöhe: 2 m
	<i>Reihenh. 1 Hausnr. D2 DB2</i> R1HnD2DB2	Hausnummer Modell D Größe 2; Grundmaße (BxTxH): 30,4 x 25,6 x 4,7 cm; Einbauhöhe: 2 m
	<i>Reihenh. 1 Hausnr. D3 DB2</i> R1HnD3DB2	Hausnummer Modell D Größe 3; Grundmaße (BxTxH): 35,6 x 25,6 x 4,7 cm; Einbauhöhe: 2 m

### 1.2.6.2. Briefkasten, Klingel

	<i>Reihenh. 1 Klingel A m. Briefk. DB2</i> R1KIADB2	Briefkasten mit Klingel Modell A; Grundmaße (BxTxH): 32 x 12,8 x 38,6 cm; Einbauhöhe: 1,3 m
	<i>Reihenh. 1 Klingel B DB2</i> R1KIBDB2	Klingel Modell B; Grundmaße (BxTxH): 25,6 x 25,6 x 4 cm; Einbauhöhe: 1,4 m

### 1.2.6.3. Zubehör: Stele/Stufe, Kommode

	<p><i>Reihenh. 1 BS St A DB2</i></p> <p>R1StADB2</p>	<p>Reihenhaus Serie 1, Bausatz; Bauteil: Stele/Stufe Design A mit Tauschtextur; (BxLxH): 30 x 30 x 102 cm</p>
	<p><i>Reihenh. 1 Kommode A DB2</i></p> <p>Sideboard01DB2</p>	<p>Kommode A zu Reihenh. 1; Wird mit gleichen Koordinaten wie das Haus; im Hausflur aufgestellt; ACHTUNG: Türen und Schubladen können einzeln geöffnet werden.; Daher braucht das Modell viel Rechnerleistung.; Dementsprechend nur mit Bedacht einsetzen!</p>
	<p><i>Reihenh. 1 Kommode B DB2</i></p> <p>Sideboard02DB2</p>	<p>Kommode B zu Reihenh. 1; Wird mit gleichen Koordinaten wie das Haus; im Hausflur aufgestellt; ACHTUNG: Türen und Schubladen können einzeln geöffnet werden.; Daher braucht das Modell viel Rechnerleistung.; Dementsprechend nur mit Bedacht einsetzen!</p>

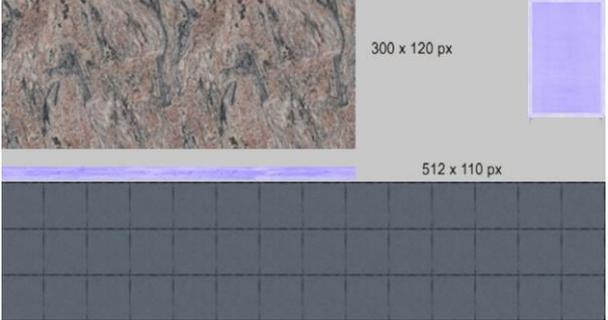
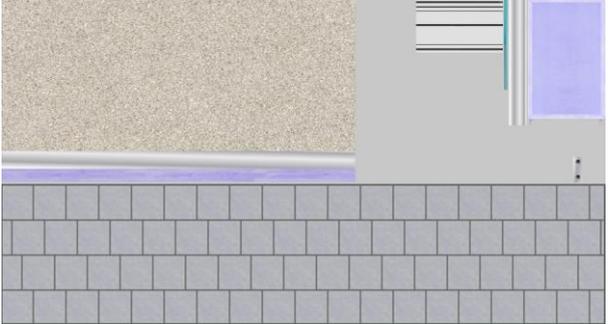
### 1.2.6.4. Außenwandleuchte

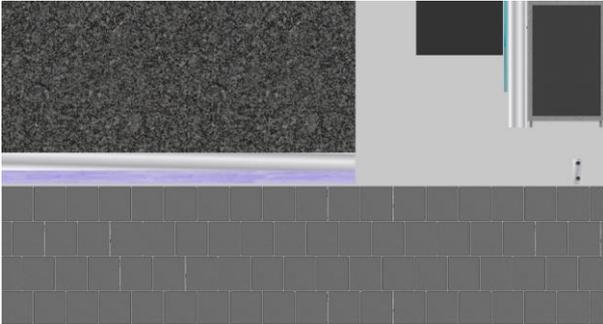
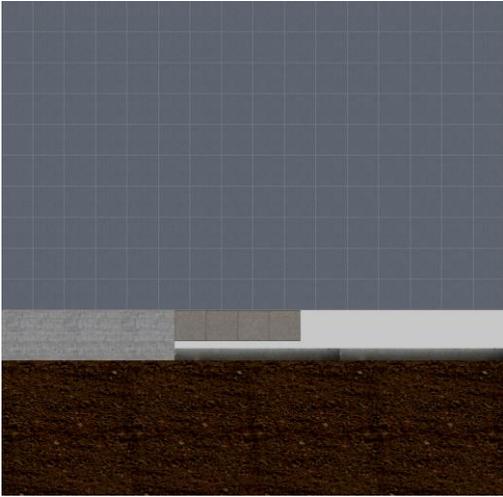
Die Lampen finden Sie im Ordner *Immobilien / Ausstattung / Beleuchtung*:

	<p><i>Außenwandleuchte C DB2</i></p> <p>RHLC1DB2</p>	<p>Leuchte Typ C; Grundmasse (BxLxH): 25,6 x 29,7 x 36,2 cm; Einbauhöhe: 1,89 m</p>
	<p><i>Außenwandleuchte C2 DB2</i></p> <p>RHLC2DB2</p>	<p>Leuchte Typ C2; Grundmasse (BxLxH): 25,6 x 29,7 x 36,2 cm; Einbauhöhe: 1,89 m</p>

### 1.2.6.5. Tauschtexturen

Die Tauschtexturen liegen als \*.png-Dateien vor. \*.cpt- und \*.psd-Dateien können am Ende der Dokumentation heruntergeladen werden. Letztere sind ideal, um sie in den verschiedensten Bildbearbeitungsprogrammen wie Gimp, Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint und etlichen weiteren geeigneten Programmen zu bearbeiten, da die einzelnen Teile der Grafik dann auch einzeln bearbeitet werden können. Sie finden die Tauschtexturen im Windows-Explorer im jeweiligen Installationsordner der Modelle (Ressourcen\Immobilien\Domizil\Stadt\ ) mit folgenden Namen:

 <p>300 x 120 px</p> <p>512 x 110 px</p>	<p>R1BBDB2.png</p>	<p>Tauschtextur B für Balkon und Eingangstreppe sowie Stele/Stufe Typ A</p>
	<p>R1BCDB2.png</p>	<p>Tauschtextur C für Balkon und Eingangstreppe sowie Stele/Stufe Typ A</p>

	<p>R1BDDB2.png</p>	<p>Tauschtextur D für Balkon und Eingangstreppe sowie Stele/Stufe Typ A</p>
	<p>R1FLiBDB2.png</p>	<p>Tauschtextur B für Fensterinhalte in linken Eckhäusern</p>
	<p>R1FMiBDB2.png</p>	<p>Tauschtextur B für Fensterinhalte in Mittelhäusern</p>
	<p>R1FRiBDB2.png</p>	<p>Tauschtextur B für Fensterinhalte in rechten Eckhäusern</p>
	<p>R1TBDB2.png</p>	<p>Tauschtextur B für Terrasse</p>

## 2. LOD-Stufen

Modellname	Dateiname	LOD 0	LOD 1	LOD 2	LOD 3	LOD 4
Reihenh. 1 BS BA DB2	R1BADB2 Reduktion um	848	730 13,9%	422 50,2%	82 90,3%	--
Reihenh. 1 BS DLA(-E) DB2	R1DLxDB2 Reduktion um	9084	4370 51,9%	1096 87,9%	250 97,2%	55 99,4%
Reihenh. 1 BS DMA (-E) DB2	R1DMxDB2 Reduktion um	8930	4228 52,7%	1051 88,2%	233 97,4%	44 99,5%
Reihenh. 1 BS DRA (-E) DB2	R1DRxDB2 Reduktion um	8928	4282 52,0%	1041 88,3%	237 97,3%	44 99,5%
Reihenh. 1 BS FLA (-E) DB2	R1FLxDB2 Reduktion um	1032	752 27,1%	306 70,3%	238 76,9%	--
Reihenh. 1 BS FLiA DB2	R1FLiADB2	46	--	--	--	--
Reihenh. 1 BS FMA (-E) DB2	R1FMxDB2 Reduktion um	802	534 33,4%	220 72,6%	146 81,8%	--
Reihenh. 1 BS FMiA DB2	R1FMiADB2	30	--	--	--	--
Reihenh. 1 BS FRA (-E) DB2	R1FRxDB2 Reduktion um	746	526 29,5%	270 63,8%	222 70,2%	--
Reihenh. 1 BS FRiA DB2	R1FRiADB2	34	--	--	--	--
Reihenh. 1 BS HLA (-H) DB2	R1HLxDB2 Reduktion um	2346	1214 48,3%	652 72,2%	404 82,8%	209 91,1%
Reihenh. 1 BS HLKA (-H) DB2	R1HLKxDB2 Reduktion um	2440	1422 41,7%	774 68,3%	506 79,3%	249 89,8%
Reihenh. 1 BS HMA (-H) DB2	R1HMxDB2 Reduktion um	2206	1106 49,9%	512 76,8%	264 88,0%	145 93,4%
Reihenh. 1 BS HMKA (-H) DB2	R1HMKxDB2 Reduktion um	2286	1268 44,5%	620 72,9%	352 84,6%	171 92,5%
Reihenh. 1 BS HRA (-H) DB2	R1HRxDB2 Reduktion um	2374	1370 42,3%	692 70,9%	455 80,8%	222 90,6%
Reihenh. 1 BS HRKA (-H) DB2	R1HRKxDB2 Reduktion um	2488	1470 40,9%	822 67,0%	554 77,7%	257 89,7%
Reihenh. 1 Hausnr. A1 (-3) DB2	R1HnADB2 Reduktion um	10	2 80,0%	--	--	--
Reihenh. 1 Hausnr. B1 (-3) DB2	R1HnB1DB2 Reduktion um	308	2 99,4%	--	--	--
Reihenh. 1 Hausnr. C1 (-3) DB2	R1HnC1DB2 Reduktion um	308	2 99,4%	--	--	--
Reihenh. 1 Hausnr. D1 (-3) DB2	R1HnD1DB2 Reduktion um	308	2 99,4%	--	--	--
Reihenh. 1 Klingel A m. Briefk. DB2	R1KIADB2 Reduktion um	168	96 42,9%	18 89,3%	2 98,8%	--
Reihenh. 1 Klingel B DB2	R1KIBDB2 Reduktion um	106	50 52,8%	2 98,1%	--	--
Reihenh. 1 BS St A(-D) DB2	R1StxDB2 Reduktion um	76	44 42,1%	12 84,2%	--	--
Reihenh. 1 BS Terrasse A (+B) DB2	R1TxDB2 Reduktion um	396	204 48,5%	40 89,9%	--	--
Reihenh. 1 BS Ks DB2	RH1KSDB2 Reduktion um	84	48 42,9%	20 76,2%	--	--
Außenwandleuchte C1 (+2) DB2	RHLCxDB2 Reduktion um	1944	704 63,8%	192 90,1%	20 99,0%	--
Reihenh. 1 Kommode A (+B) DB2	Sideboard01DB2 Reduktion um	1618	510 68,5%	54 96,7%	--	--

## 3. Zusammenbau der Häuser

Die Häuser werden standardmäßig so eingesetzt, dass sie einen Meter unter die Erdoberfläche ragen. Somit können sie auch in hügeligen Landschaften verwendet werden. Dementsprechend sind auch die Eingangstreppe und die Terrasse so weit herunter gezogen.

Alle Häuser haben eine Rauch- und Lichtfunktion. Die Lichtfunktion der Häuser dient dazu, die Diele bei Nacht zu beleuchten, da die Haustüren alle geöffnet werden können.

### 3.1. Kurzanleitung

Grundsätzlich werden alle Komponenten mit denselben Koordinaten wie das Basisobjekt eingesetzt. Zur Vereinfachung von Hausreihen mit gemeinsamer, gerader Front, können Sie auf die Basishäuser als Gleisobjekte im Ordner Straßenbahnobjekte / Sonstige / Sonstige zurückgreifen. Ein komplettes Haus besteht mindestens aus folgenden Komponenten:

1. Haus (Rohbau, Basisobjekt)
2. Dach
3. Fenster und Haustür
4. Fensterinhalte (Deko wie Gardinen und Blumen)

Es gibt drei Hausformen:

- Links (linkes Reihenendhaus bzw. linke Doppelhaushälfte)
- Mitte (Reihenmittelhaus)
- Rechts (rechtes Reihenendhaus bzw. rechte Doppelhaushälfte)

Es müssen immer die jeweils linken, mittigen oder rechten Modelle kombiniert werden:

z.B.

1. Reihenh. 1 BS HLA DB2 bzw. Reihenh. 1 BS HLA GO DB2 : HLA steht für Haus Links, A ist das Farbmodell, GO ist der Zusatz für die Gleisobjekte
2. Reihenh. 1 BS DLC DB2 : DLC steht für Dach Links, C ist das Farbmodell
3. Reihenh. 1 BS FLB DB2 : FLB steht für Fenster Links , B ist das Farbmodell
4. Reihenh. 1 BS FLiA DB2 : FLiA steht für Fenster Links inhalt, A ist das Farbmodell. Modelle mit Tauschtexturen können Sie dann z.B. mit FLiB, FLiC usw. bezeichnen.

Sie müssen also darauf achten, vier Objekte zusammensetzen, die jeweils mit

- ...HL, ...DL, ...FL, ...FLi beginnen (Links), oder mit
- ...HM, ...DM, ...FM, ...FMi beginnen (Mitte), oder mit
- ...HR, ...DR, ...FR, ...FRi (Rechts).

Setzen Sie dann noch die für alle Haustypen universellen Modelle

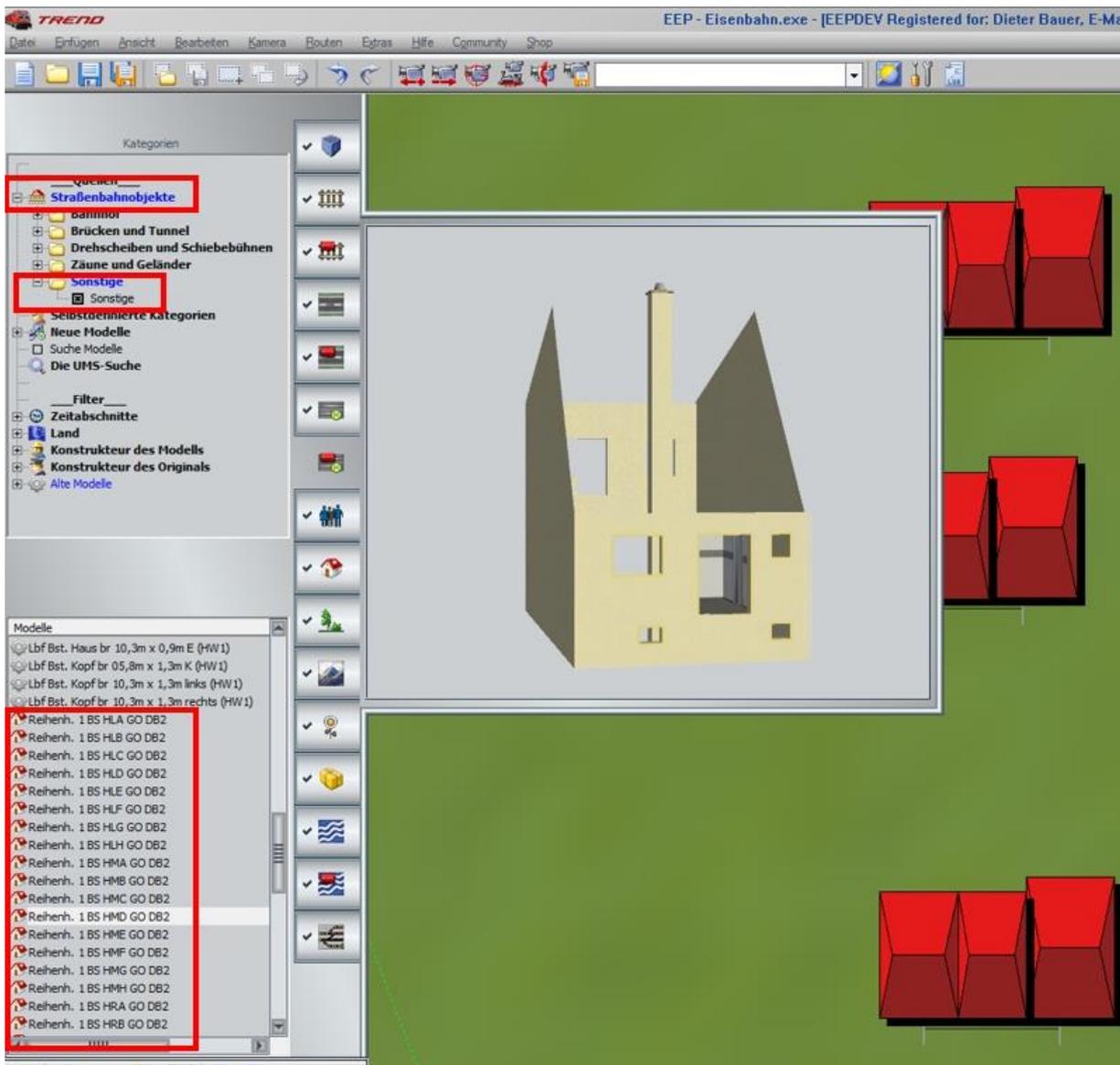
- Reihenh. 1 BS BA DB2 (B für Balkon - enthält auch die Eingangstreppe)
- Reihenh. 1 BS Terrasse A DB2
- Bei Bedarf Reihenh. 1 BS Ks DB2 (Ks für Kellerschacht)

ebenfalls mit denselben Koordinaten wie das Basisobjekt ein, um das Haus zu komplettieren.

Das mitgelieferte Zubehör (Klingeln, Hausnummern, Lampen, Sideboards) sind ebenfalls so ausgerichtet, dass sie mit denselben Koordinaten eingesetzt an einer passenden Stelle platziert sind, natürlich aber auch verschoben werden können.

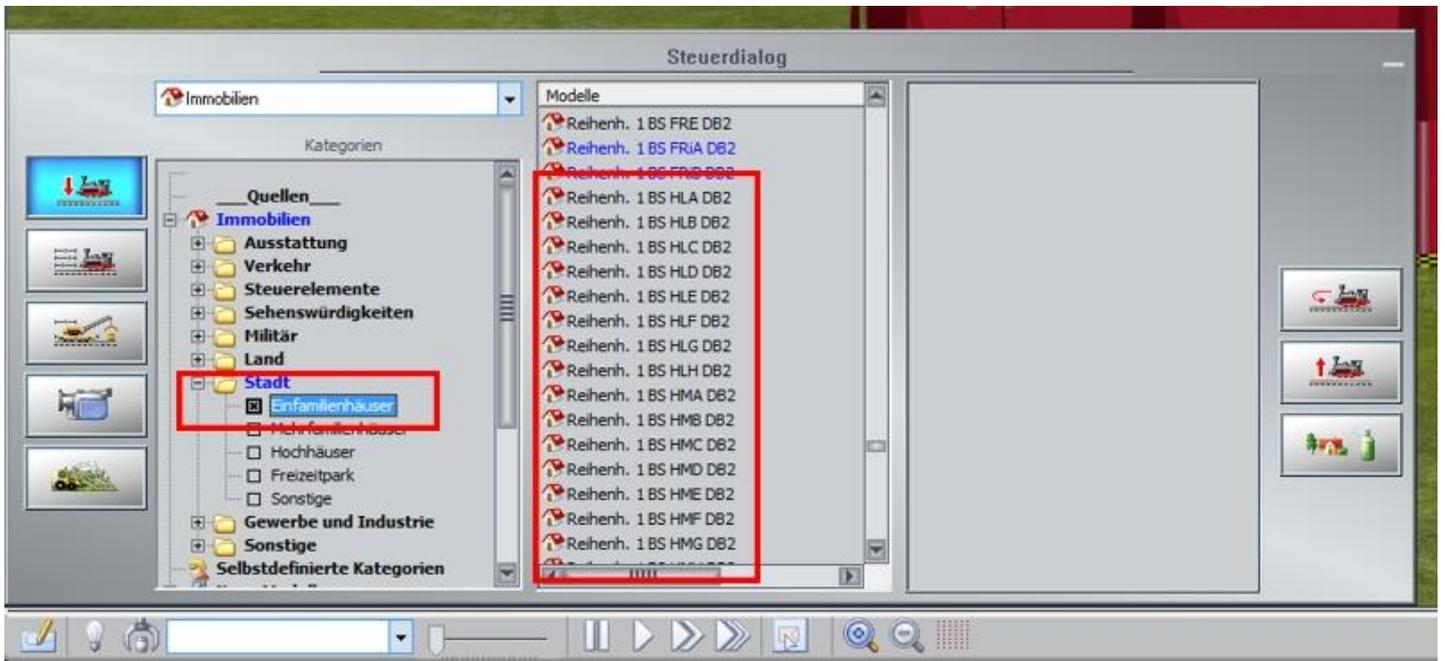
## 3.2. Basisobjekt (Rohbau)

Zunächst setzen Sie das Basisobjekt, das gewünschte Haus, auf die freie Fläche. Für zusammenhängende gerade Hausreihen empfehle ich die Gleisobjekte zu verwenden, die sich unter Straßenbahnobjekte / Sonstige / Sonstige finden.



Sollen die Häuser versetzt gebaut werden, nehmen Sie die Immobilien unter Immobilien / Stadt / Einfamilienhäuser

▲ [nach oben](#)



Die Häuser werden alle mit einem seitlichen Abstand von 6,40 m eingesetzt, auch die Eckhäuser!

Ist das Haus als Basis gesetzt, können alle weiteren Bauteile mit den gleichen Koordinaten eingesetzt werden.

### 3.3. Dach

Beginnen wir mit dem Dach: Im folgenden Bild sind die Koordinaten des linken Eckhauses zu sehen. Diese kopieren Sie in die Zwischenablage.

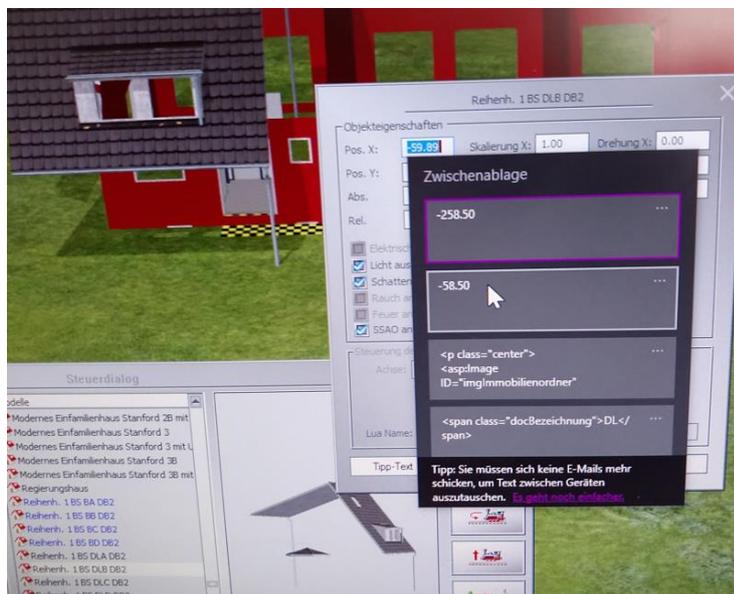
Im Anschluss daran wählen Sie im Immobilienordner (auch wenn das Haus ein Gleisobjekt ist) ein passendes Dach. Da wir hier zunächst ein linkes Eckhaus gewählt haben, müssen wir natürlich auch ein linkes Dach verwenden. Sie erkennen es an der Bezeichnung DL (Dach Links). In unserem Beispiel entscheiden wir uns für den Dachtyp B, also Reihenh. BS DLB DB2.

**Tip:** Sie können bei Windows 10 alle benötigten Werte mit STRG + c nacheinander in die Zwischenablage kopieren, ohne sie zwischenzeitlich einzusetzen. Windows merkt sich bis zu 25 Einträge! Abrufen können Sie die Werte, indem Sie die Tastenkombination WIN + v drücken (statt STRG + v) und dann den gewünschten Wert aus der Tabelle auswählen (siehe nächstes Bild).



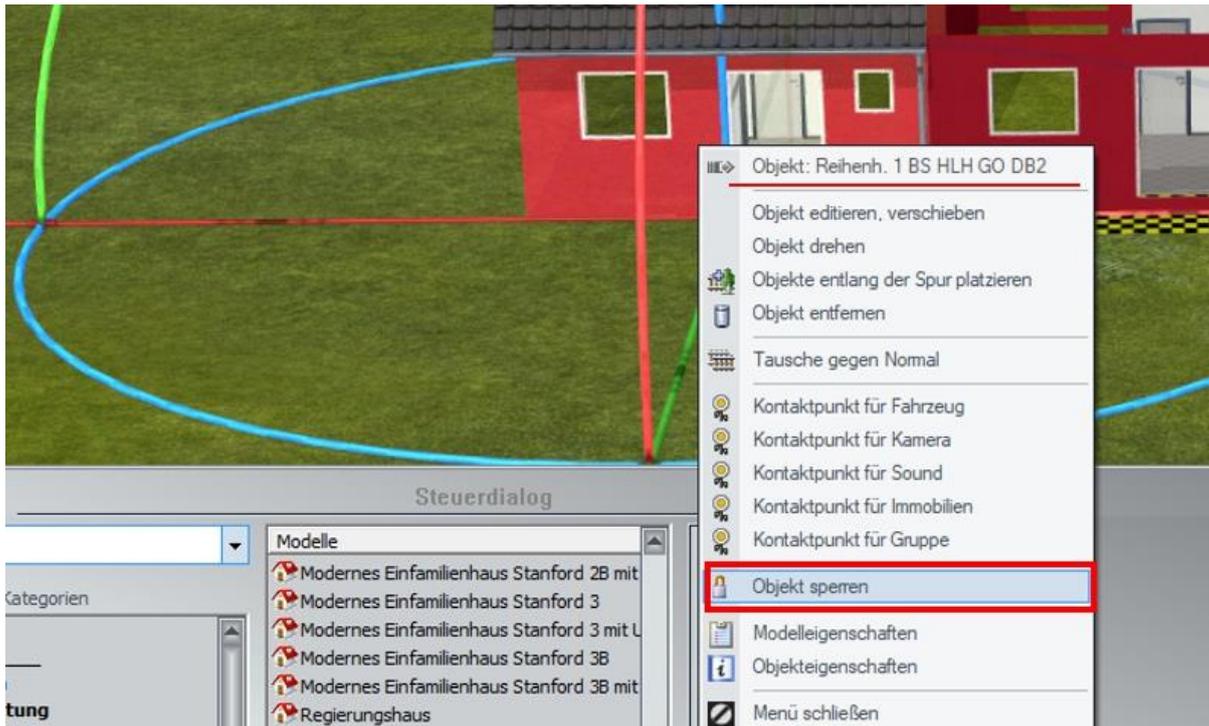
Wie Sie diese Zwischenablage aktivieren, finden sie hier: <https://support.microsoft.com/de-de/help/4028529/windows-10-clipboard> \*

ACHTUNG: Beim ersten Mal kann es einen kurzen Moment dauern, bis die Tabelle erscheint.



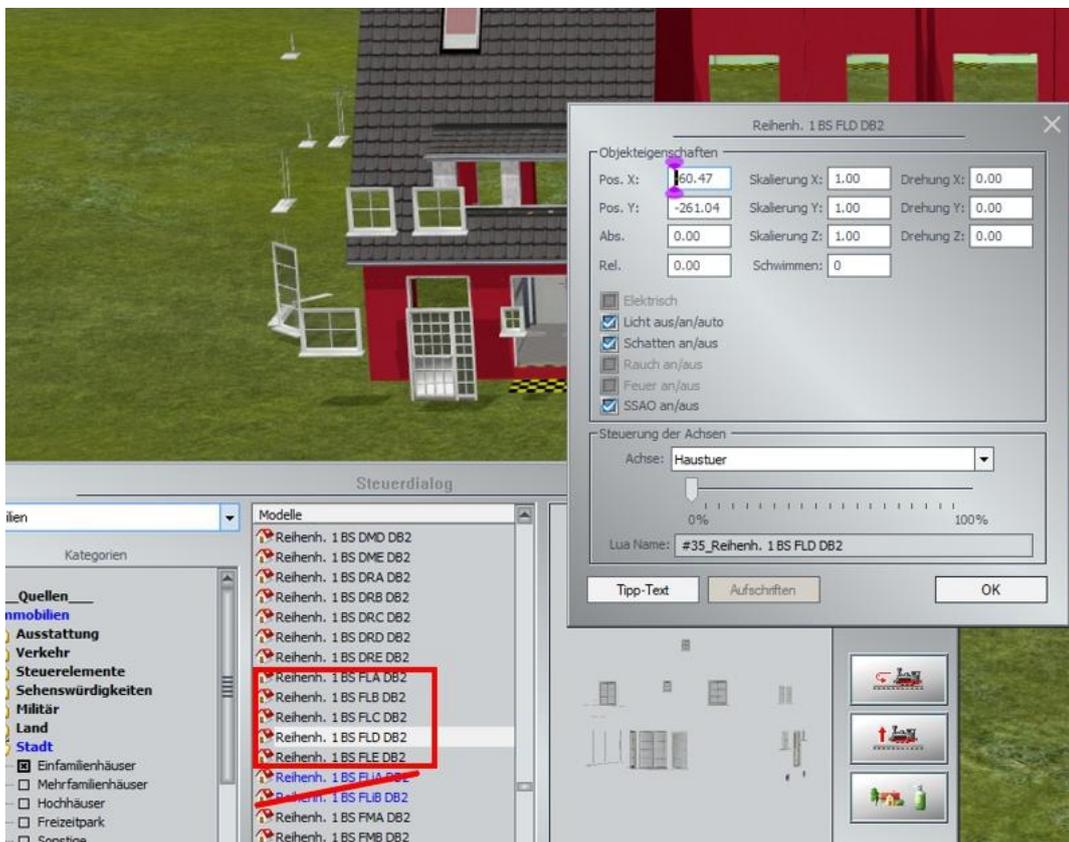
Wenn das Dach gesetzt ist, ist ein guter Moment, um das Haus zur Bearbeitung zu sperren (ab EEP 14), da es bei den weiteren Baumaßnahmen leicht vorkommen kann, dass man das Haus versehentlich verschiebt.

Übrigens - entsperren lässt es sich jederzeit wieder mit der Tastenkombination STRG + shift + rechte Maustaste



### 3.4. Fenster

Die nächste Komponente können die Fenster sein. Auch hier achten Sie bitte darauf, dass die Modellbezeichnung (nach der Grundbezeichnung Reihenh. 1 BS) mit FL beginnt. Dahinter MUSS ein weiterer Großbuchstabe folgen (A - E):

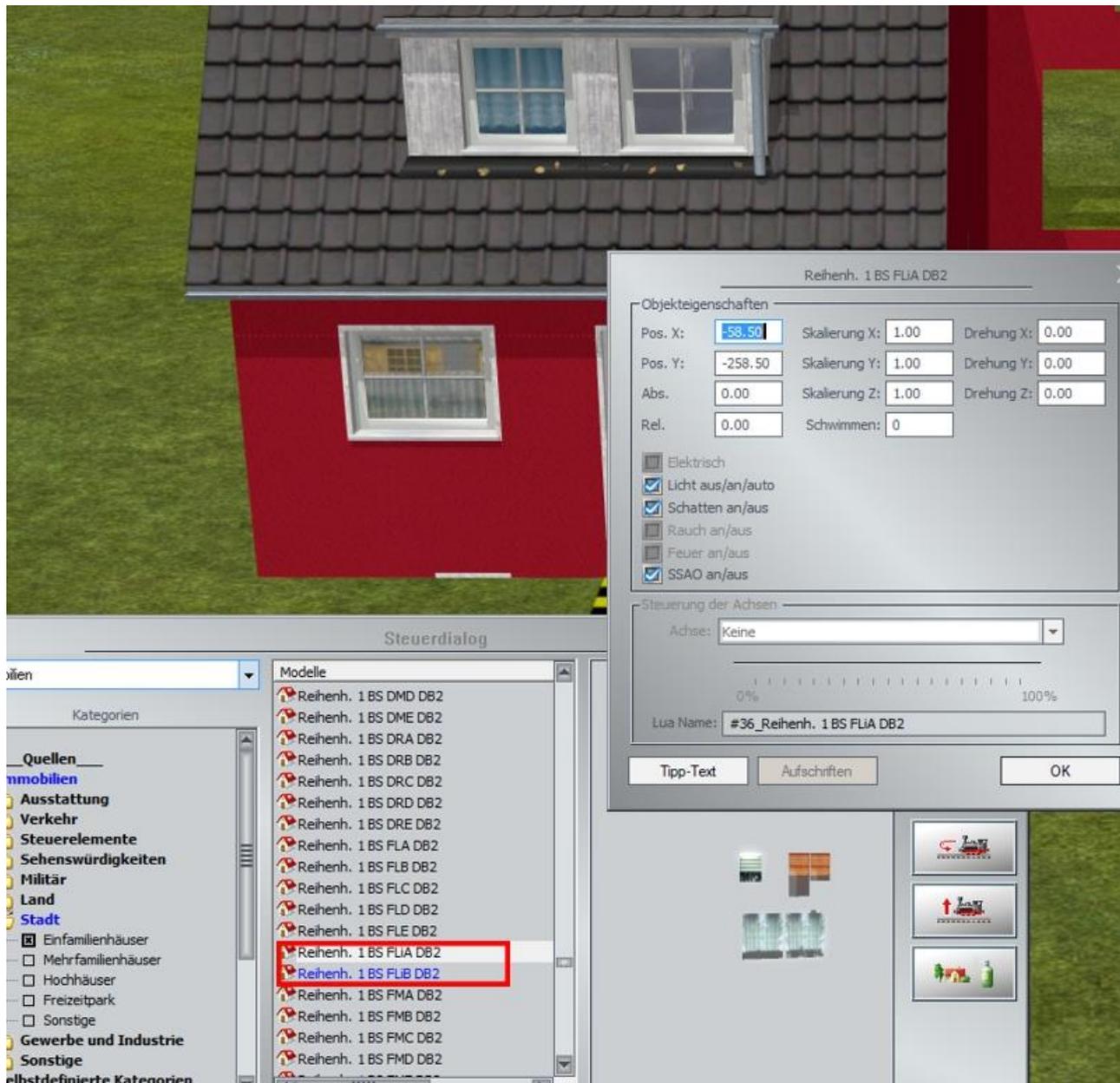


Wie bei dem Dach werden nun wieder die gleichen Koordinaten eingetragen.

## 3.5. Fensterdekoration

Sie sehen noch durch die Fenster hindurch. Es fehlt die Fensterdekoration, die Sie mittels Tauschtextur variieren können. Diese haben nach dem Buchstaben für den jeweiligen Platz (L, M, R) ein kleines i für Inhalt.

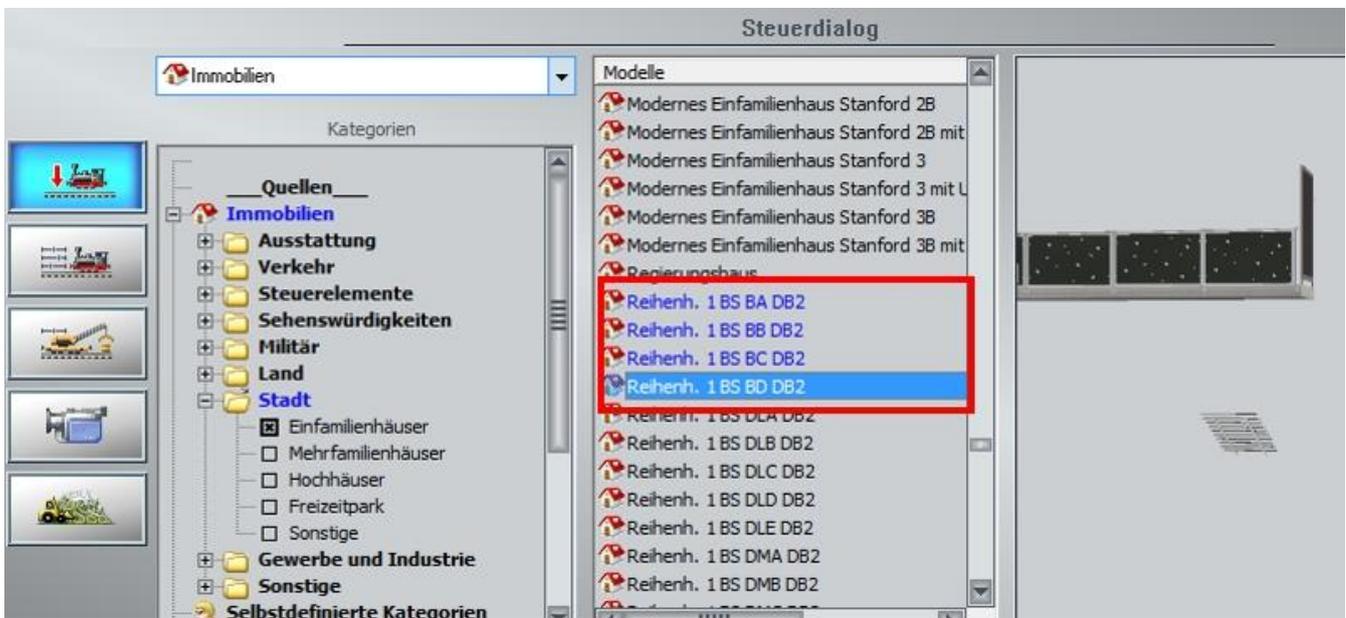
Auch diese werden mit den gleichen Koordinaten eingesetzt. Wenn die Fensterinhalte nachträglich ausgetauscht werden sollen, ist es notwendig die Fenster zu sperren oder alternativ zu verschieben, da Gardinen naturgemäß hinter den Fensterscheiben sind.



▲ [nach oben](#)

## 3.6. Balkon und Treppe

Das Haus an sich ist nun fertig, nur die Eingangstreppe und der Balkon fehlen, damit man sicher ins Haus gehen kann und nicht herunterfällt, wenn man im Obergeschoss zur Tür hinaustritt. Also suchen sie die Balkone in der Liste. Wie Sie schon in der Vorschau sehen, enthält dieses Bauteil auch die Eingangstreppe. An der blauen Schrift erkennen Sie, dass Sie die Texturen austauschen und eigene Texturen entwerfen können.



Bei den Balkonen (Typ A - D) gibt es keine Unterscheidungen nach rechts und links, sie passen universell an jedes der Reihenhäuser.

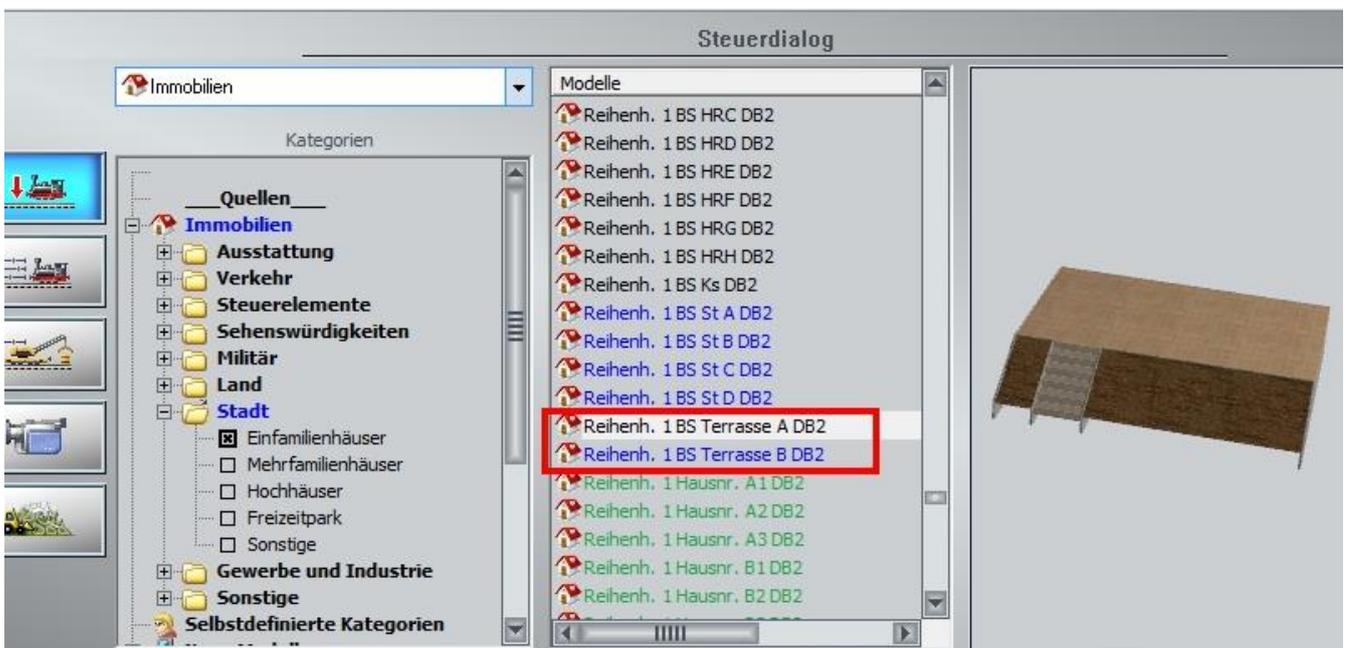
▲ nach oben

## 4. Anbau von Zubehör

Auch das mitgelieferte Zubehör wird mit den gleichen Koordinaten wie das Haus eingesetzt. Natürlich können sie das Zubehör auch mit anderen Häusern kombinieren. Dazu schieben Sie es nur in die gewünschte Position.

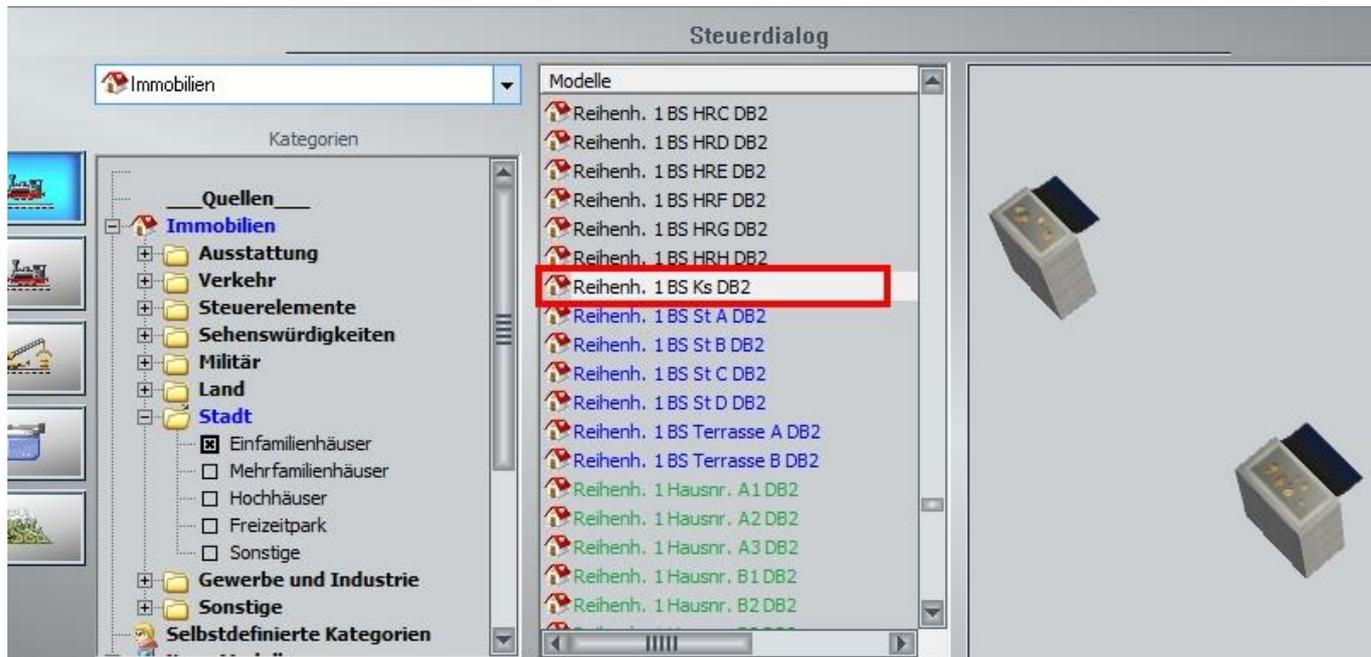
### 4.1. Terrasse

Zwei Terrassen mit Tauschtexturen komplettieren den Bau. Die Stufen sind extra weit herunter gezogen, um auch etwas tiefer gelegene Gärten in Hanglage zu ermöglichen. Diese Terrassen lassen sich auch mit anderen Häusern kombinieren. Beachten Sie beim Setzen dann aber, dass sie 12 Meter zurückversetzt sind, sich also nicht an der Cursorposition, sondern dahinter befinden.



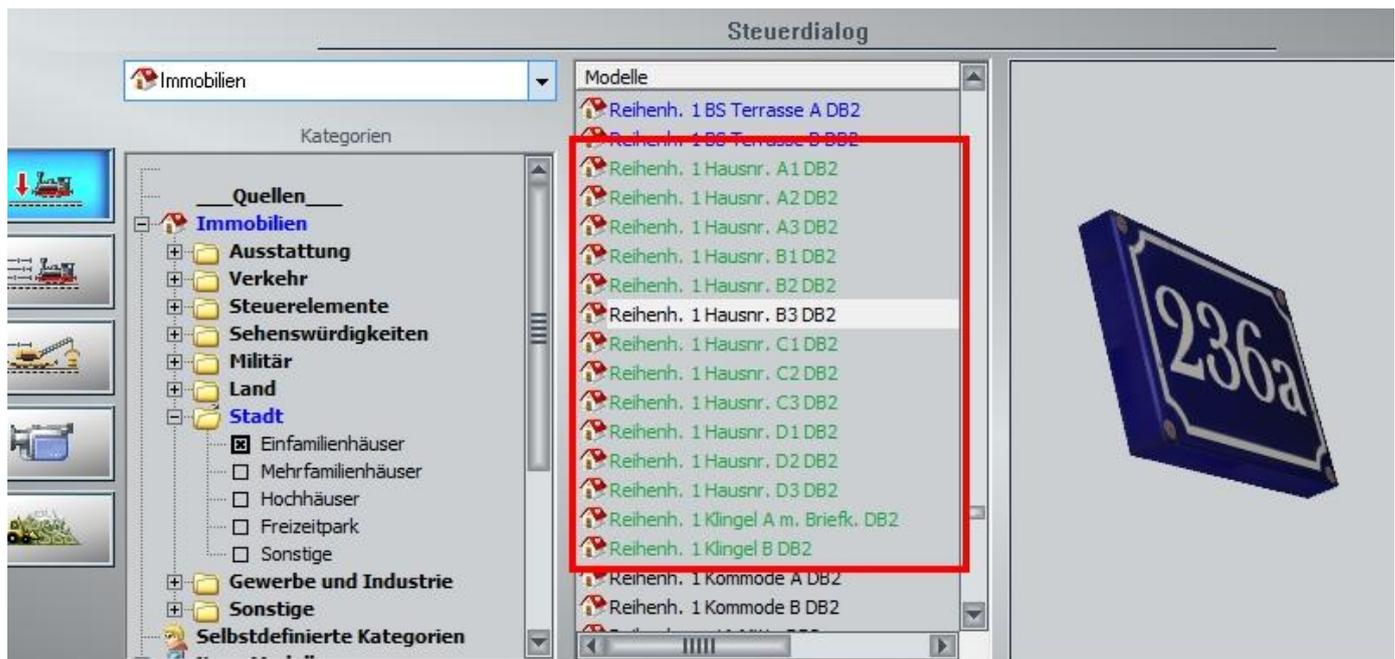
## 4.2. Kellerschächte

Die Kellerschächte sind passend zu den Reihenhäusern. Wenn die Häuser nicht mindestens 40 cm aus der Erde herausragen, ist nur ein Teil der Kellerfenster zu sehen. Es ist unrealistisch, dass dann der Boden bis an die Scheibe reicht. Die Kellerschächte sind geschlossen gebaut, man kann also nicht in sie hineinsehen und muss daher auch kein Loch in den Boden hacken, welches ja viel zu groß wäre. Für den Bereich zwischen dem Gitterrost und der Scheibe ist eine Blende angebaut, um auch diesen zu schließen.



## 4.3. Hausnummern und Klingel/Briefkasten

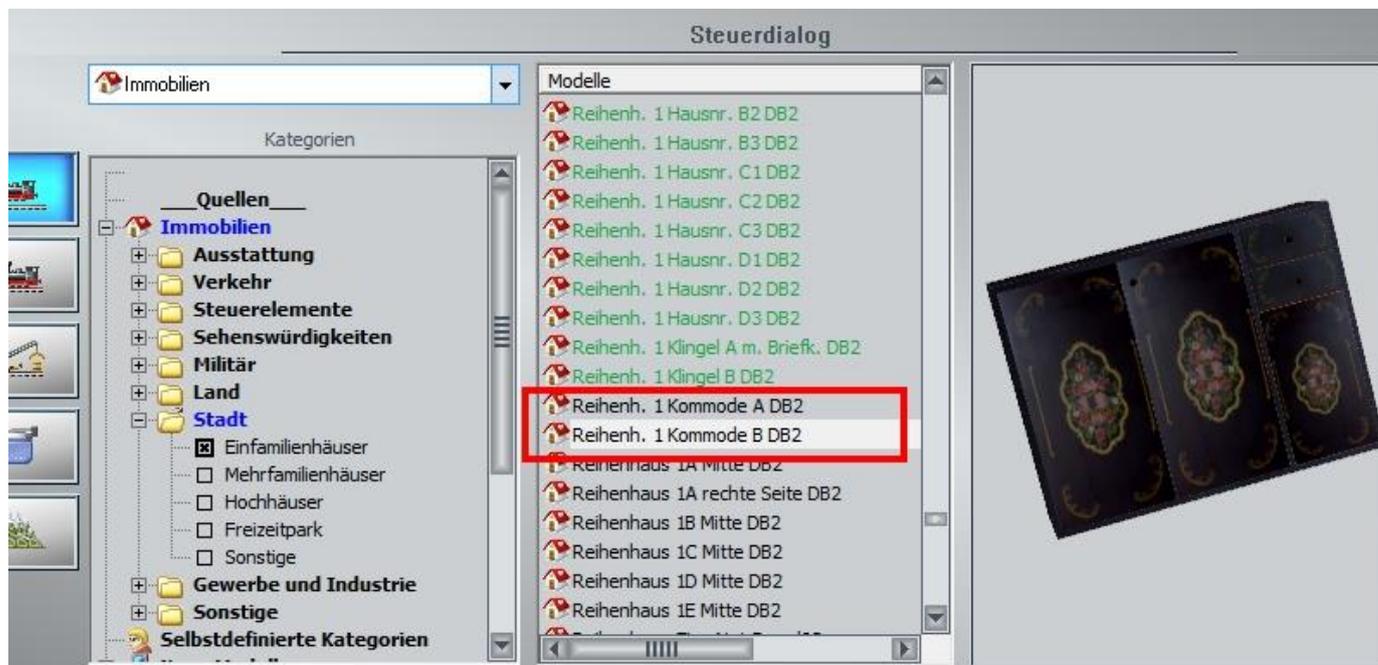
Auch diese Objekte werden mit den Koordinaten des Hauses eingesetzt und bekommen damit automatisch eine passende Höhe. Dabei werden die Hausnummern links, die Klingeln rechts der Haustür angebaut. Sie können natürlich leicht mit dem Gizmo (ab EEP 13) verschoben werden. Ab EEP 15 können diese Elemente individuell beschriftet werden (daher die grüne Einfärbung). Das ist auch der Grund, warum die Elemente etwas überdimensioniert sind - die Lesbarkeit soll auch in EEP bei näherem Hinschauen gegeben sein. Selbstverständlich sind sie skalierbar.



Die verschiedenen Größen der Hausnummern dienen dem Zweck, die passende Länge für ein bis vier Ziffern und Buchstaben zu haben. Um die Hausnummern universell auch an anderen Häusern verwenden zu können, sind sie mit einem umlaufenden Rand von 4 cm tiefgezogen - so kann man sie leichter einsetzen.

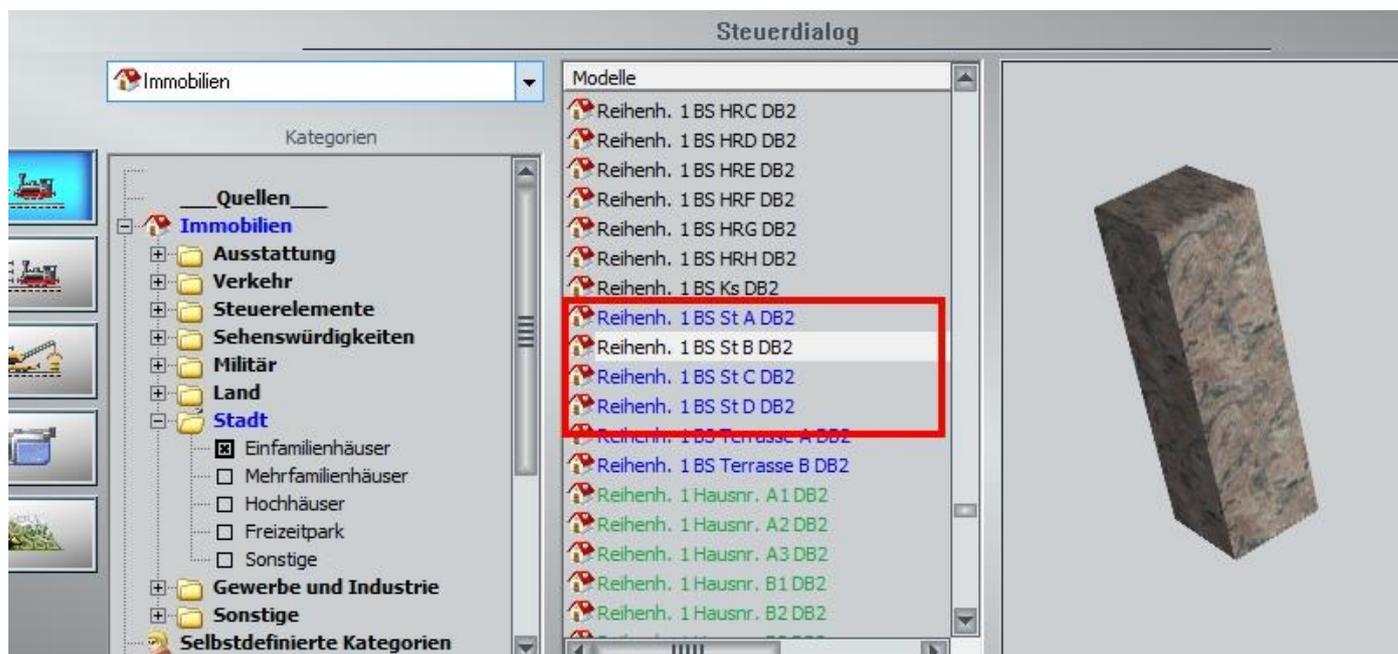
## 4.4. Kommoden

Da Sie die Haustüren mittels Anklicken öffnen können und dahinter der Hausflur erscheint, habe ich zur schöneren Dekoration eine Kommode in zwei Farbvarianten gebaut - einmal moderner, einmal im Bauernhausstil. Als kleiner Gag sind alle drei Türen zu öffnen. Beide Schubläden können herausgezogen werden. Natürlich sollten Sie beim Einsatz der Kommoden bedenken, dass schwächere Rechner durch die fünf beweglichen Teile ("Achsen") stärker belastet werden und die Kommoden daher mit Bedacht einsetzen.



## 4.5. Stufen/Stelen

Auf besonderen Wunsch eines EEP-Fans sind die Stufen der Hauseingangstreppe als Extra-Objekte für verschiedene Verwendungszwecke im Set enthalten. Wie die Treppen an sich, sind diese Objekte tauschtexurfähig.



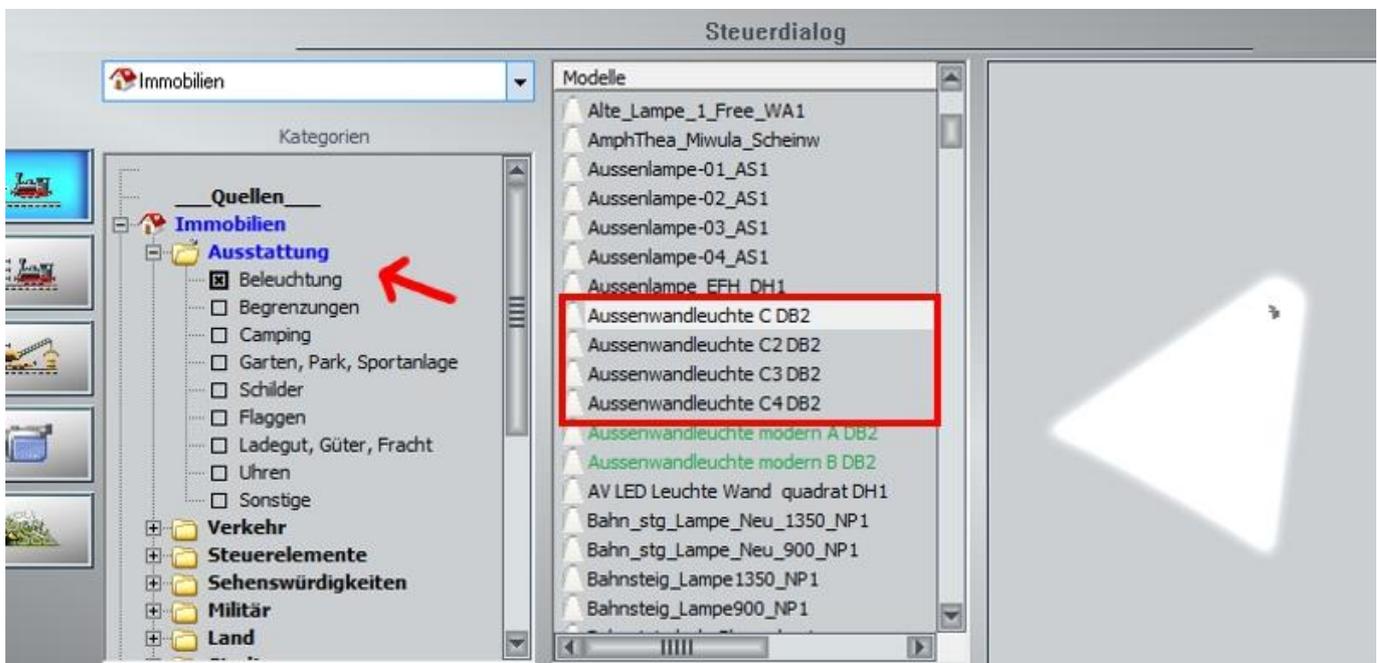
Nachfolgend als Anregung der Aufbau als Wegplatten, Stele und Gartenmauer:



## 4.6. Außenleuchten

Dem Set beigelegt sind noch vier Außenleuchten. Es handelt sich um baugleiche "Globe"-Leuchten mit weißem und schwarzem Halter und zwei verschiedenen Glasarten. Diese werden rechts der Haustür eingesetzt und können wie die Hausnummern und Klingeln natürlich frei verschoben und neu positioniert werden.

Bitte beachten Sie: Die Leuchten sind nicht im gleichen Ordner wie die anderen Objekte, sondern im Ordner Immobilien/Ausstattung/Beleuchtung einsortiert.



Die "Aussenwandleuchte modern" Typ A und B sind übrigens im ersten Reihenhauset [V10NDB20013](#) enthalten. Diese können mit Hausnummer beschriftet werden.

▲ [nach oben](#)

# 5. Tauschtexturen

## 5.1. Erstellung von Tauschtexturen

Für die Erstellung von Tauschtexturen benötigen Sie ein beliebiges Grafikprogramm (z.B. Paint von Windows – im Windows-Zubehör enthalten). Speichern Sie zu Beginn der Bearbeitung die Tauschtextur unter neuem Namen ab, z.B. indem Sie den Buchstaben für das Farbmodell um eins erhöhen.

Jetzt können Sie die Flächen in den mitgelieferten Tauschtexturen mit neuen Mustern oder Fotos quasi „überkleben“. Achten Sie darauf, dass die jeweilige Fläche die gleiche Größe hat, wie die in der Original-Tauschtextur.

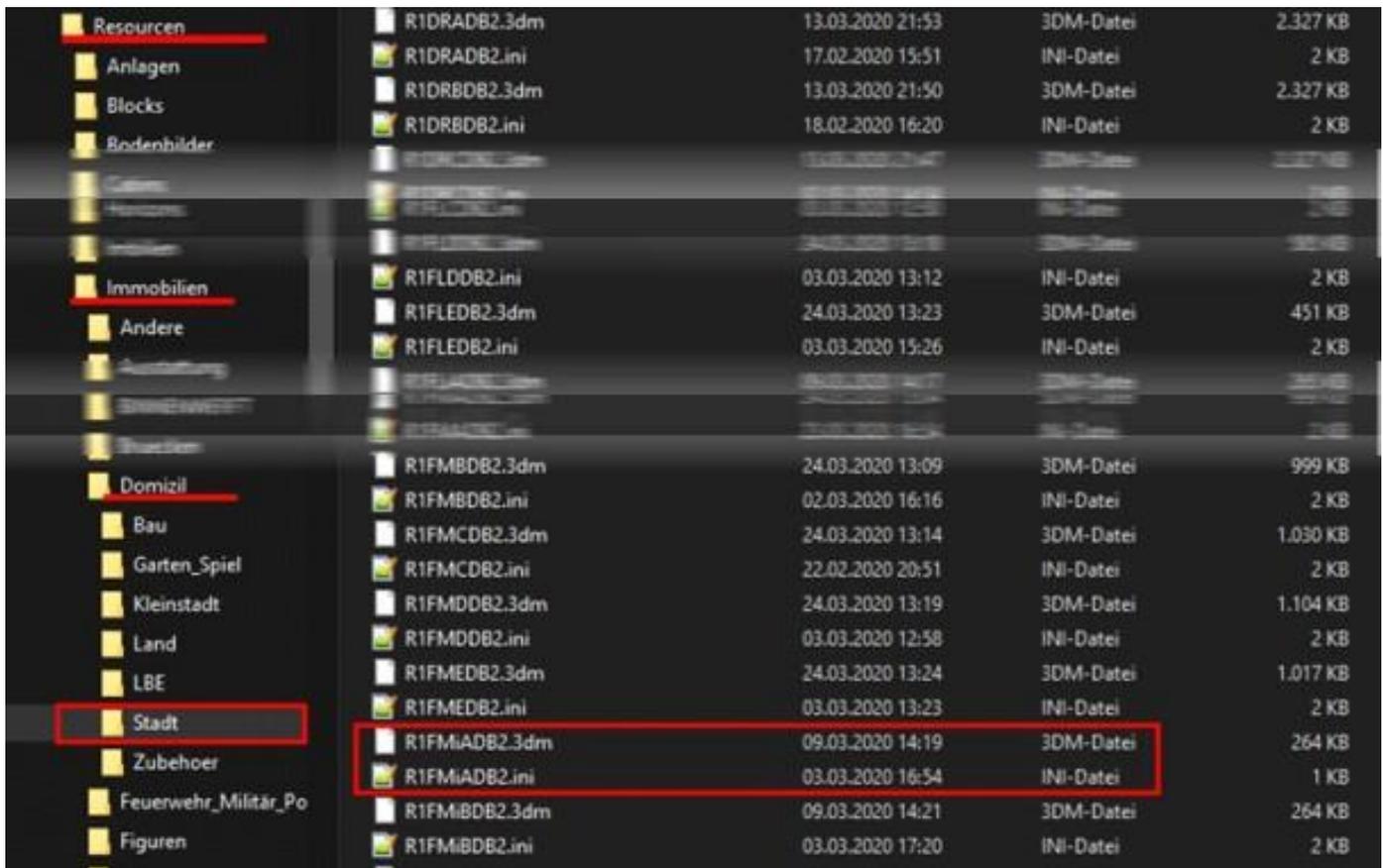
Im Download biete ich Ihnen weitere Tauschtexturen auch im \*.psd und \*.cpt – Format an. Das \*.cpt-Format eignet sich für Corel PhotoPaint ab Version 2018, das \*.psd-Format ist universell für viele andere Grafik-Software.

Wer mit einem fortgeschritteneren Grafikprogramm, wie dem kostenlosen Gimp (offizielle Seite: <https://www.gimp.org/>, \* deutsche Seite (inoffiziell): <https://www.gimp24.de/> \*) Corel-PhotoPaint, Adobe Photoshop oder ähnlichen arbeitet, hat mit dem Download die Möglichkeit, die einzelnen Elemente der Grafik zu selektieren und zu bearbeiten. So werden Sie z.B. bei den Fensterinhalten bei manchen Fenstern, wenn sie das oberste Element entfernen, darunter ein oder mehrere weitere Fensterinhalte.

## 5.2. Einsetzen der Modelle mit Tauschtexturen

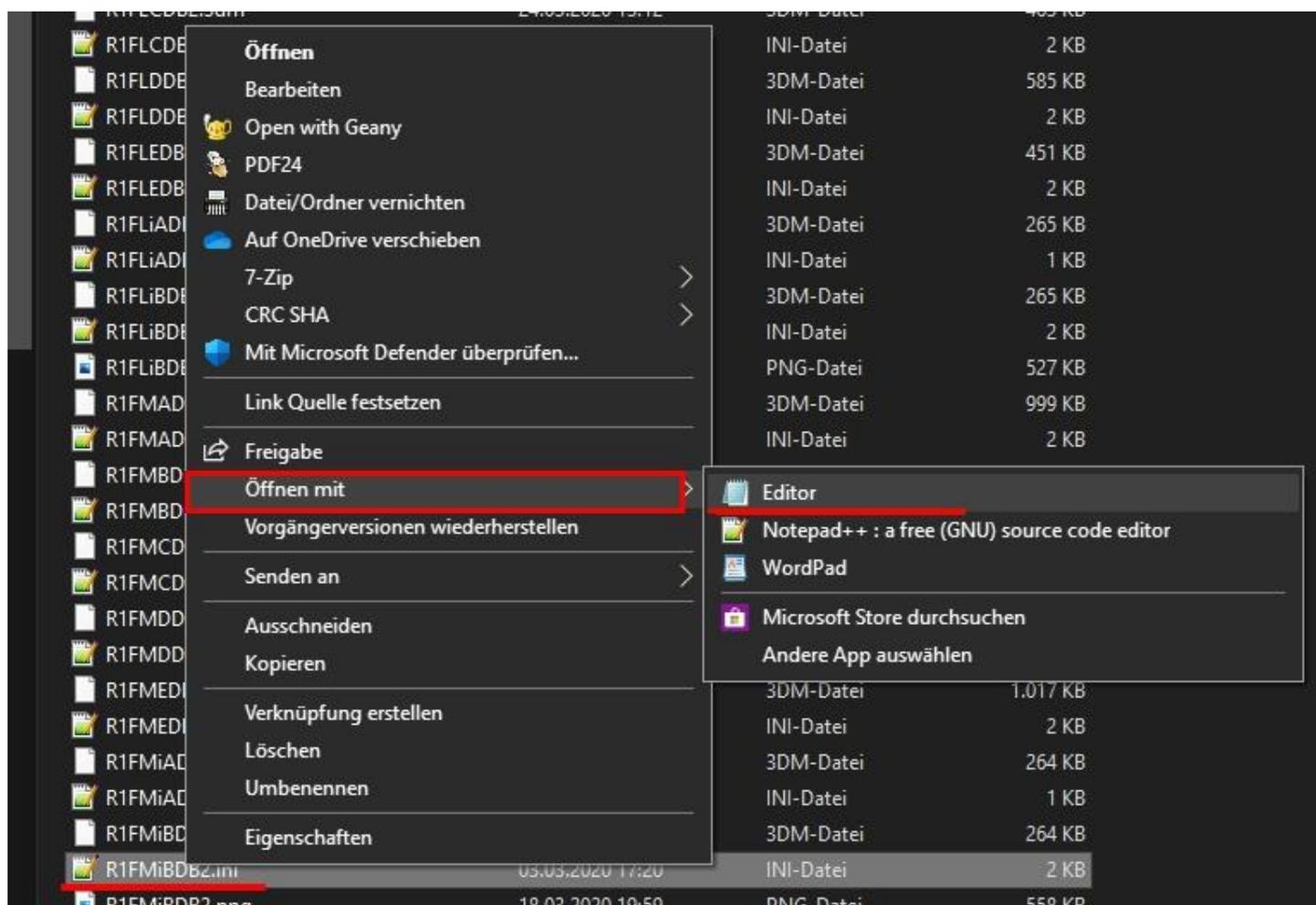
Ganz leicht geht das mit dem Tool von Noel van Rompay (siehe 5.4). Für diejenigen, die verstehen möchten, wie es grundsätzlich funktioniert, hier eine kleine Anleitung.

Suchen Sie im Windows-Explorer in dem Ordner Ressourcen/Immobilien/Domizil/Stadt das gewünschte Modell und kopieren die beiden Dateien im selben Ordner und benennen Sie diese um – in unserem Beispiel in „R1FMiBDB2.ini“ bzw. „R1FMiB.3dm“. Den genauen Namen der jeweils zum Modell gehörenden Datei finden Sie in der obigen [Modellübersicht](#).



Öffnen Sie nun die neu entstandene Datei mit der Endung \*.ini (in unserem Fall R1FMiBDB2.ini) mit dem windowseigenen Editor oder einem anderen Basiseditor (z.B. Notepad+).

Öffnen Sie die Datei keinesfalls mit Word oder anderen Textverarbeitungsprogrammen, sie zerstören möglicherweise nicht sichtbare Hintergrundinformationen, die für das Lesen der Datei durch EEP wichtig sind!



In dieser Datei steht u.a. die Information, welchen Namen das Modell in EEP hat. Ersetzen Sie das A durch ein B und speichern und schließen Sie die Datei.

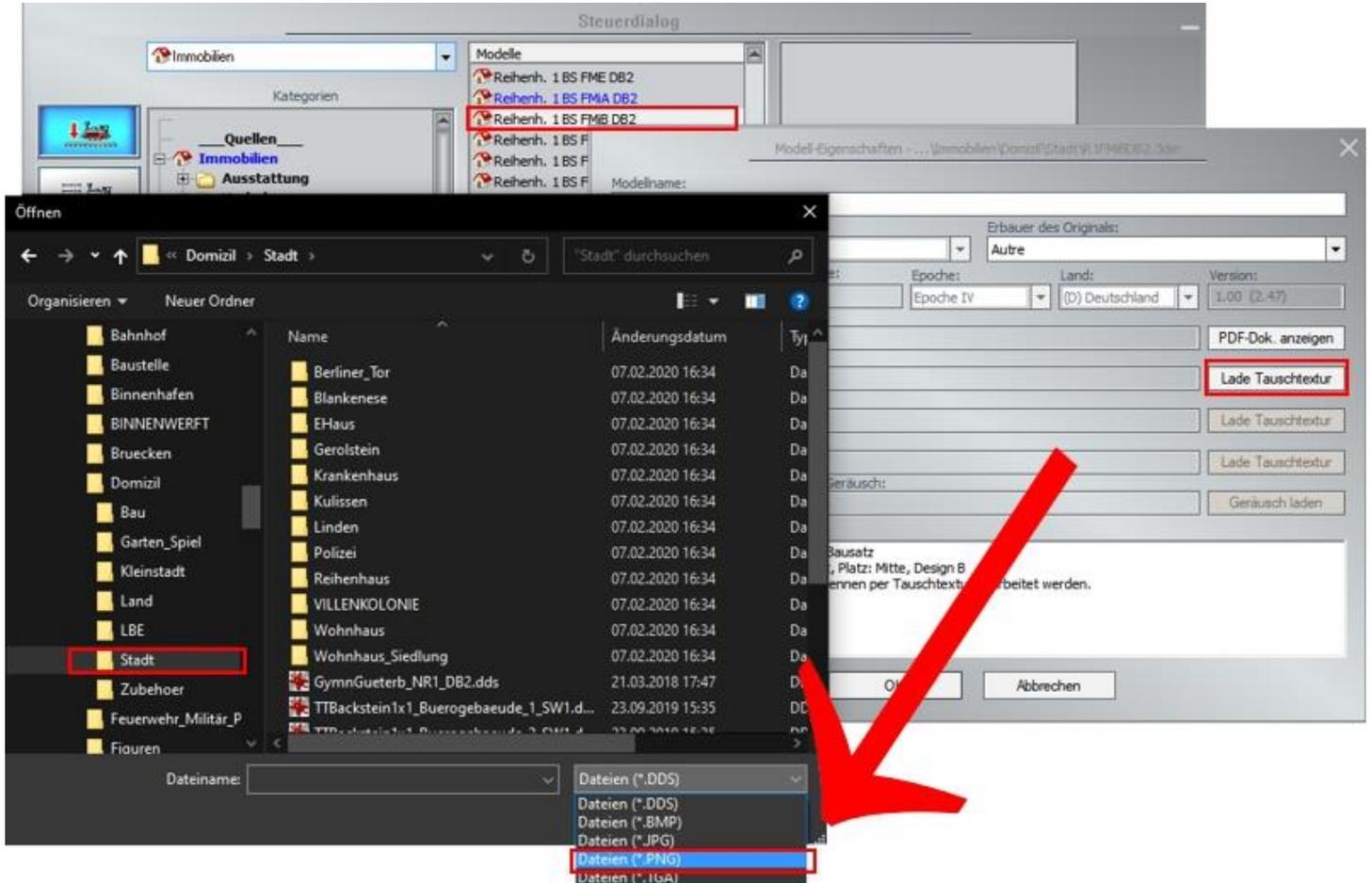


Sie haben damit ein neues Modell geschaffen, welches aber noch genauso aussieht, wie das Ursprungsmodell.

Gehen sie jetzt in EEP und scannen die Modelle, damit das neue Modell in der Liste sichtbar wird.

Nun klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Modell und wählen im Kontextmenü den Punkt „Modelleigenschaften“, dann in den Modelleigenschaften mit links auf „Tauschtextur“. Achten Sie darauf, dass Sie sich im selben Ordner befinden, wo auch das Modell gespeichert ist.

WICHTIG: EEP schlägt Ihnen als Dateiformat automatisch \*.dds vor. Stellen Sie das Format um auf \*.png:



EEP wandelt nach der Übernahme das Bild automatisch in das \*.dds-Format um. Ich verwende das \*.png-Format, weil es zum einen Transparenzen zulässt, andererseits aber mit (fast) allen Bildbearbeitungsprogrammen bearbeitbar ist. Letzteres ist beim \*.dds-Format nicht der Fall.

Suchen Sie in der Liste dann die gewünschte Tauschtextur heraus, sie beginnt mit der gleichen Buchstaben-/Zahlenkombination wie das Modell, übernehmen die Auswahl mit Ok und das Modell in Wunschoptik ist sofort auf Ihrer Anlage einsetzbar.

### 5.3. Download weiterer Tauschtexturen

Weitere Tauschtexturen können auf meiner Internet-Präsenz unter [5.3 Download weiterer Tauschtexturen \\*](#) geladen werden.

## 5.4. Tool zur Erstellung von Modellen mit TT

Der Kollege Noel van Rompay hat ein sehr nützliches Tool geschrieben, welches die Erstellung einer Modellkopie mit Zuordnung einer bereits erstellten Tauschtextur erheblich vereinfacht:



The screenshot shows the 'Eep Model Multiplier' software interface. The title bar reads 'Eep Model Multiplier'. The main window has several sections:

- Model Multiplikation:** Shows 'Ausgewähltes Modell: SC\_M\_NR1' and a 'Modell-ID verwenden' checkbox.
- Modelle:** A list of models with columns for Name, Endaufzeichnung, Mittelteil, Shopping center, module centrale, Centrale handover, and modulaire. The author is listed as 'NR1 - Noël van Rompay'.
- Standardoptionen:** Includes 'Kopieren aus Datei', 'Zurücksetzen', and 'Ausgehend von # 1'.
- Table:** A table with columns 'Dateiname (Vindown)', 'Modellname (EEP)', and three columns for texture selection (T1, T2, T3).

Dateiname (Vindown)	Modellname (EEP)	T1	T2	T3
SC_M_NR1_001	Shop 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SC_M_NR1_002	Shop 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SC_M_NR1_003	Shop 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SC_M_NR1_004	Shop 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SC_M_NR1_005	Shop 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Buttons:** 'Ändern Namen in: GER, ENG, FRA', 'ALLE SPRACHEN', 'Datenname + ursprüngliche Modellname', 'Daten überschreiben', 'TT-Modellstruktur Daten erstellen (SWT)', 'Installobere Daten erstellen (EEP)'. There is also an 'Anzahl: 5' and 'Ausgewählte Tauschtexturen für diese Kopie' section with a list of files.

On the right side of the interface, there is a 'Current version : V3.31' label, download links for 'download ZIP' and 'download INSTALLER', and a green circular badge that says 'MULTILINGUAL : DEUTSCH, ENGLISH, FRANCAIS, NEDERLANDS'.

Download über den folgenden Link: \*



The banner features the website 'eepnolie.be' on the left, a high-speed train icon in the center, and 'The EEP Experience' logo on the right.

Ich wünsche viel Spaß mit diesem Set



## 6. A 1 Hilfe

Fragen, Anregungen oder Fehler gefunden?

Unter <https://www.eepforum.de/forum/index.php?board/359-db2-dieter-bauer/> \* wird in der Regel schnelle Hilfe geleistet. Manchmal sind andere Forenmitglieder sogar schneller als ich ;)

Natürlich bin ich auch per E-Mail ([siehe Impressum](#)) \* und per Skype ([siehe Startseite](#)) \* erreichbar.

### 6.1. A 1.1 Rechtliche Hinweise

Weder der Autor noch der Trend-Verlag haften für die Links zu externen Internetseiten. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Dokumentation hat der Autor die Seiten geprüft und keine Rechtsverletzungen oder Viren gefunden. Dies kann für die Zukunft aber nicht garantiert werden. Bei der Nutzung der externen Webseiten hat der Nutzer die AGB der Anbieter zu beachten.

#### Quellennachweise für die Modelle

Eine oder mehrere Texturen dieser 3D-Modelle wurden mit Texturen von Textures.com erstellt. Diese Bilder dürfen nicht wiederverkauft werden. Für weitere Informationen besuchen Sie bitte [www.textures.com](http://www.textures.com) \*

Einige oder mehrere Texturen dieser 3D-Modelle wurden mit Grafiken "[Designed by Freepik](#)"\* erstellt.

Mehrere Texturen wurden mit eigenen Grafiken des Autors erstellt. Diese Bilder unterliegen dem Urheberschutz und dürfen nicht ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Autors weiterverwendet oder -verkauft werden, ausgenommen, der Autor stellt diese Grafiken im Internet ausdrücklich zur freien Verwendung zur Verfügung.

### 6.2. A 1.2 Hinweis zu Links in der Dokumentation

Die im Dokument enthaltenen Links verweisen zum Teil auf externe, nicht zum Trend Verlag gehörende Webseiten. Weder der Autor noch der Trend-Verlag haften für die Links zu externen Internetseiten. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Dokumentation hat der Autor die Seiten geprüft und keine Rechtsverletzungen oder Viren gefunden. Dies kann für die Zukunft aber nicht garantiert werden. Bei der Nutzung der externen Webseiten hat der Nutzer die AGB der Anbieter zu beachten.

Der Trend Verlag ist nicht verantwortlich für deren Inhalte und die Verfügbarkeit der Seiten. Bei Beendigung des Vertrages des Autors mit dem Verlag, z.B. auch durch das Ableben des Autors, müssen Sie mit der Abschaltung der Seite rechnen. Gegen den Trend Verlag können aus dieser Nicht-Verfügbarkeit keine Rechte geltend gemacht werden. **Insbesondere gehören die unter diesen Links angebotenen Inhalte nicht zum eigentlichen Angebot, welches der Kunde beim Trend Verlag gekauft hat.**

### 6.3. A 1.2 Autor

Die Modelle wurden erstellt von  
Dieter Bauer  
Berenbrock 20

59348 Lüdinghausen

[▲ nach oben](#)